2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS



HOBBY CONSOLAS



¡LO HEMOS PROBADO!

Wii Fit

¡Te enseñamos cómo convertir tu Wii en un divertido gimnasio!



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Te mostramos las versiones para Wii, Nintendo DS y PSP

¡GENIAL!

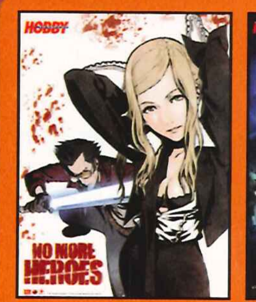
VUELVE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

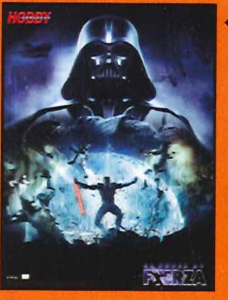
Así es el nuevo juego basado en la famosa saga galáctica



GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

¡Descubre la nueva aventura de Kratos! ¡Un juego salvaje!





¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!

- No More Heroes
- Star Wars

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Juegos clásicos, juegos novedosos



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Los tiempos cambian que es una barbaridad, como se decía antes. Y en el mundo de los videojuegos, ya ni os cuento. Este número que acabáis de adquirir es una excelente muestra. A partir de ahora vamos a tener que acostumbrarnos a la convivencia entre los juegos de estilo más clásico y los que proponen nuevas y diferentes formas de jugar. Por un lado nos llega «*God of War Chains of Olympus*», el regraso del gran Kratos a las consolas con una espectacular aventura que tiene toda la pinta de aumentar aún más el prestigio de la saga. Pero a la vez, este mes os presentamos la nueva apuesta de Nintendo para su Wii, un accesorio que nos invita a ponernos en forma mientras jugamos, un paso más de lo que ya habíamos visto en propuestas como «Eye Toy». Como veréis en el divertido reportaje que os hemos preparado (no hagáis demasiada sangre con nuestra fotos...) este periférico va a dar la campanada como ya lo ha hecho en Japón. Ambas formas de disfrutar de los videojuegos, la clásica y la novedosa, van a ir de la mano durante los próximos años, consiguiendo que, como os decía el mes pasado, más y más gente se sume a pasarlo en grande con la consola en su casa, elegiendo la propuesta que más le guste o, por qué no, combinando ambas. Este es el futuro de los videojuegos, amigos, y yo aconsejaría a todos que se libraran de ciertos prejuicios y estén dispuestos a probarlo todo, tanto lo novedoso (si son de la vieja escuela) como el estilo clásico (si se acaban de incorporar al mundo de las consolas). Os aseguro que en cualquiera de los dos casos se puede pasar en grande.

Ambas formas de disfrutar de los juegos van a ir de la mano en el futuro



GOD OF WAR (PSP)

Wii FIT

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Cifras. En las noticias de este mes os damos las cifras de ventas de consolas en España. Yo creo que la enorme trascendencia que reciben estos datos oscurece una realidad innegable, aunque suene a "peloteo": elijamos la que elijamos, todas las consolas actuales tienen cualidades como para sentirnos más que contentos con nuestra compra.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Antoine Ego. ¿Os suena? Es el crítico que aparece en "Ratatouille" y el que nos recuerda que la crítica es algo egocéntrico y sin valor. Sin embargo, reflexionando sobre ello, me doy cuenta de que nuestra labor es mucho más. Nos encargamos de informar sobre los juegos, ayudamos a escogerlos e incluso intentamos que los disfrutéis un poco más.



DANIEL QUESADA
Redactor
daniel@axelspringer.es

Desinformar. El columnista Kevin McCullough ha firmado un artículo en el que "pone a parir" la escena de sexo lésbico del final de «Mass Effect». Los que la hayáis visto sabréis que es mucho más "light" que las de muchas pelis que ponen por TV a mediodía. Lo peor: Kevin reconoce que ni ha probado el juego. Pero claro, como los juegos son sólo para niños...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



PREESTRENO

God of War desata su furia

Hemos sido los primeros en probar la nueva aventura de Kratos para la portátil de Sony. ¡No os perdáis nuestro preestreno más alucinante!

NOVEDAD

El doble de acción con Army of Two

Nos vamos a la guerra en compañía de estos dos mercenarios, que rompen moldes en PS3 y Xbox 360.



SORTEAMOS

100 CONSOLAS

Celebra el número 200 de Hobby Consolas y participa en nuestro mejor concurso. Una de estas consolas puede ser tuya.

SUMARIO

PÓSTER DE REGALO



PÁGINA 88

REPORTAJE

Vuelve Star Wars

PÁGINA 70

Descubrimos, en exclusiva, el próximo juego de "La guerra de las galaxias" para Wii, PS3 y Xbox 360.





Busca en la página 16

REPORTAJE

Otras formas de jugar con Wii

PÁGINA 36

Ya hemos probado los juegos que van a revolucionar nuestra manera de jugar con la consola de Nintendo.

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 158


TOUCHSTONE
© 2008 Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Rights group company. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ASÍ HAN CAMBIADO LOS JUEGOS DE "STAR WARS"

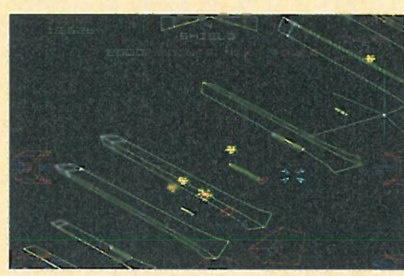
25 años jugando en las galaxias

Ya se han cumplido 30 años desde el estreno de "Star Wars", y han pasado casi 25 desde que salió el primer juego basado en esta saga. Nosotros repasamos cómo han cambiado las cosas en todo este tiempo, pero comprobamos que a esta serie le queda mucha "Fuerza".

1983

STAR WARS THE ARCADE GAME

PARKER BROTHERS - ATARI



Hoy parecen simples, pero los gráficos de este juego fueron la repanocha. ¡Y nos metíamos en la Estrella de la Muerte!

Y ese año...



EL ACONTECIMIENTO La "movida madrileña" estaba de moda. Punkis y "modernos" poblaban las calles... y ponían nombres de lo más horteras a sus grupos.

LA PELÍCULA "Scarface" creó al "héroe malo" mucho antes de que los «GTA» estuvieran de moda.

LA MÚSICA Michael Jackson lanzó "Thriller", el álbum más vendido de la historia. También está de aniversario.



1992

SUPER STAR WARS

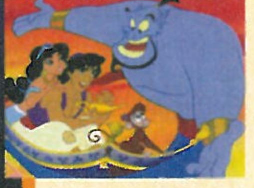
JVC - SUPER NINTENDO



La SNES se podía comprar con este juegazo. Eso (y su calidad) lo convirtieron en un superventas. En Hobby tuvo un 94.

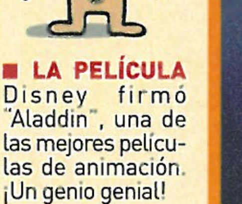
Y ese año...

EL ACONTECIMIENTO Las Olimpiadas de Barcelona y la Expo de Sevilla compartían popularidad. ¿Quién no recuerda a Cobi y Curo?



LA PELÍCULA Disney firmó "Aladdin", una de las mejores películas de animación. ¡Un genio genial!

LA MÚSICA "Rage Against the Machine", mezcló metal y rap y nos metió en la cabeza eso de la crítica política.



1999

STAR WARS EPISODE I

LUCASARTS - PLAYSTATION



Ese año llegaba el Episodio I a los cines. El juego era corriente, pero era la primera vez que movíamos el sable en 3D.

Y ese año...



EL ACONTECIMIENTO El euro entraba en circulación ese año: hacer cuentas para comparar con la peseta, precios más altos... ¡Todo son ventajas con él!



LA PELÍCULA "Matrix" puso de moda el tiempo bala y gabardinas de cuero. Sin gafas de sol no molabas.

LA MÚSICA Los Backstreet Boys lanzaron "Millennium", con temas como "I want it that way". Las quinceañeras, locas.



2008

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

L. ARTS - PS3, PS2, Wii, 360, PSP

Han tenido que pasar estos años para que encarnemos a los malos de la saga... y llevemos la Fuerza a su extremo.

Y este año...

■ **EL ACONTECIMIENTO** Las Olimpiadas de Pekín 2008 marcarán este verano y ya están sirviendo como excusa para lanzar un montón de juegos deportivos.

■ **LA PELÍCULA** "John Rambo" marca el regreso de otro mito ochentero. ¡Viejas glorias al poder!

■ **LA MÚSICA** Rock in Rio, el festival musical más importante del mundo se celebrará este año en Madrid. ¡Yo voy!

SUBEN

▲ **KRATOS,** el héroe de «God of War», que está a punto de llegar a PSP (con muy buena pinta), se ha estrenado en móviles... y prepara su invasión de PS3.



▲ **GRAND THEFT AUTO IV,** que por fin tiene fecha definitiva de lanzamiento: el 29 de abril llegará a todas las tiendas del país. ¡No queda nada!

▲ **LA ESTRATEGIA.** Este mes se incluyen entre las novedades «Advance Wars Dark Conflict» y «Battalion Wars 2»... Y ambos tienen muy buen nivel, la verdad.

▲ **LA LUCHA LIBRE:** todas las versiones de «Smackdown 2008» se venden como churros. Para rematar, se acercan «TNA» y «UFC». ¡Tortas para todos!

▼ **MARVEL UNIVERSE ONLINE,** el proyecto de Microsoft y "la casa de las ideas" para Xbox 360, se ha cancelado. No habrá Spiderman por internet.

▼ **DEVIL MAY CRY 4,** que en su edición especial española no incluye los capítulos de la serie de anime, que sí está presente en otros países. ¿Por qué?

▼ **NBA 08 PARA PS2,** cuya calidad es más que discreta. Vale que es la consola más veterana, pero eso no significa que no haya que currarse sus juegos.

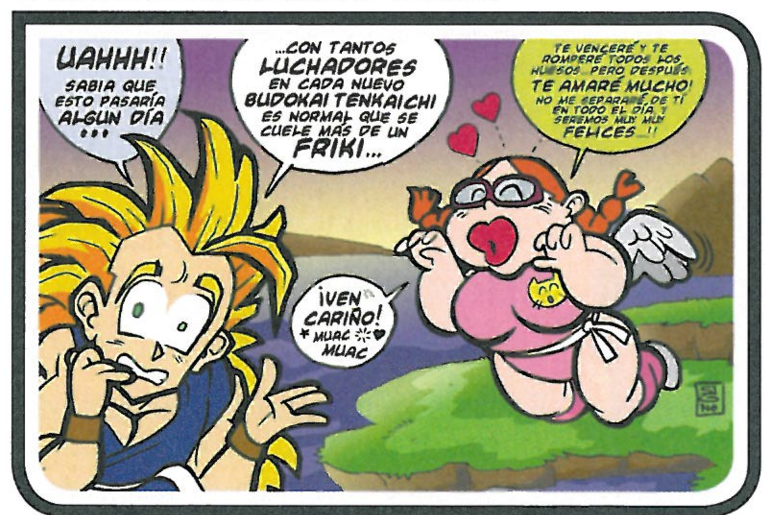


▼ **PRO EVOLUTION DS,** que apenas ha tenido ninguna mejora este 2008, más allá de una mera actualización de plantillas. Más esfuerzo, Konami.



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO





TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

MOLA



@ Que los videojuegos desarrollen la creatividad y podamos encontrar a un Solid Snake único, como éste.

Oye, muy chula esta escultura de Snake que ha hecho tu colega. Además, así nos libras de hacer un montaje este mes.

@ Ir todos los meses al quiosco de mi "suegra" a comprarle la Hobby Consolas y que nunca me la cobre.

¿Y sabe ella que estás con su hija por interés? Es que eso de una suegra que sea kiosquera es un chollo, la verdad.

@ Que gracias a los mandos Sixaxis de PlayStation 3 mi abuela ya no ha vuelto a tropezar con los cables.

No deberías ponerte a jugar a la consola en casa de tu abuela. Como caiga un mando al brasero verás qué risa.

@ Que en el reportaje del número 196 sobre «Street Fighter IV» saliera una fotografía de Daniel Quesada haciendo un ¡Ha-Do-Ken!

Pero no le rías las gracias, que ahora va a salir en todas las fotos haciendo el tonto...

@ El modo online de Xbox 360 y lo bien pensada que está la consola, que te regalan los auriculares y todo.

Gráficos HD, sonido de lujo, juegazos y lo que destacas es... ¿que regalan auriculares? Si es que hay gente para todo.

@ El póster de «Devil May Cry 4» y «Unreal» que regalabais el mes pasado.

Hombre, ya hacía tiempo que no decíais nada de los pósters. Estábamos a punto de pasar a regalar juegos en su lugar...



@ Que gracias a un programa informático muy avanzado he descubierto la identidad de Yen. Estoy pensando en hacerle chantaje. Como no ceda...

¿Seguro que lo has identificado? Mira que este Yen sabe ocultar muy bien su personalidad secreta.

NO MOLA



@ Que el «Pro Evolution» de Wii se juegue de una forma tan rara. ¡Yo quiero el fútbol de toda la vida y ya está!

Podría ser peor. ¿Imaginas tener que controlarlo con volante o con el Wii Zapper?

@ Que aún no hayáis decidido publicar un póster gigante de Jade Raymond, la productora de «Assassin´s Creed»

¡Buen intento! Ese nos lo reservamos para nosotros.

@ Que para mi DS ya no hay juegos interesantes y he decidido venderla.

Pues será para la tuya. ¡Pero si la consola está ahora en plena ebullición!

@ Que me comprara la PlayStation 3 deseando jugar al "remake" del estupendo «Final Fantasy VII» y que ahora no lo saquen.

En realidad nunca dijeron que lo fueran a sacar. Pero no pierdas la esperanza, chico.

@ Que no salgan en nuestro país más ediciones especiales de juegos. Y las pocas que salen se agotan enseguida.

Es que si salieran muchas no serían especiales. Piénsalo y verás como tiene sentido.

@ Que ya estén saliendo juegazos como «Metal Gear Solid 4», «GTA IV» o «Tekken 6», sólo para PS3 y 360. ¿Qué fue de los grandes de PS2?

De todos los que has dicho, no ha salido todavía ninguno. Un poquito de paciencia, zagales.

@ Que saquen un juego de baloncesto exclusivo de PS3.

Mira el lado positivo; si tienes una PS3, no está tan mal.



@ El exceso de "shooters" que vemos en PS3 y 360. Con tanto disparo, los vecinos acaban hartos de escucharme jugar.

La verdad es que si el vecino se pone a jugar, escucharlo a todo volumen sienta "como un tiro". Je, je, je. ¿Lo has pillado?

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Aún es PS2 una opción frente a PS3, Xbox 360 o Wii?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Aunque nos duela, ha llegado el fin de nuestra querida PS2. Ya no le queda ningún arma para seguir compitiendo y si sigue ahí es sólo por una razón: gracias a la gente fiel a Sony, que aún no tiene dinero para comprarse una PS3.
Noelia Moreno (Granada)

■ Yo creo que hay más de uno que disfruta con las consolas de nueva generación y con la PS2 a la vez, no es incompatible. Todavía quedan muchos buenos juegos por disfrutar en esta máquina.
Luis Manuel Flores (Málaga)

■ Yo todavía disfruto con juegos como «Singstar», «Eyetoy» o «Buzz», que no necesitan la

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



NEED FOR SPEED
PROSTREET
YA DISPONIBLE PARA
PSP
PlayStation® Portable
3+
www.pegi.info
www.needforspeed.es
EA tv.es
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS.
PC DVD
Wii
EA
Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logo de EA y Need for Speed son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA™ es una marca de Electronic Arts™.



KURT ANGLE DEBUTA EN LAS CONSOLAS Y YA ES FAN DE NUESTRA REVISTA

Viajamos hasta Londres para ver el próximo juego de "pressing catch" (ver sección noticias) y mirad lo que nos encontramos allí. Este "mostrenco" de diez por diez es Kurt Angle, toda una estrella de la liga TNA. Nos confesó su debilidad por los videojuegos y, por lo que pudimos oír, su mujer no tiene nada que envidiar a Lara Croft.

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 5 de febrero de 2008

"Sony Computer ha anunciado que desde que PS3 entró a formar parte del proyecto Folding at Home, el número de usuarios ha superado el millón."

HC: El proyecto solidario contra el cáncer que organizó Sony ha sido un éxito. Bravo por los que la apoyan.

ABC, Suplemento Teknológica, 15 de agosto de 2002

"La subasta de una copia precintada del mítico videojuego «Chrono Trigger» (Super Nintendo, 1995) ha finalizado con la venta del título por 1217 dólares, al cambio unos 821 euros.

HC: Para los que creían que la gente sólo gasta fortunas en cuadros de Picasso o trajes de Marylin. ¡Vaya fan!

LA POLÉMICA DEL MES

¿Es acertado el nuevo control de «PES» para Wii?

La versión de «Pro Evolution Soccer 2008» para Wii apuesta por un sistema de control diferente. ¿Qué os parece este cambio?

No



Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas

Es cambiar por cambiar

Este juego es buen ejemplo de uno de los problemas de muchos títulos de Wii: se usa el Wiimote de forma injustificada, con tal de diferenciarse del sistema de control de siempre. Que sea clásico no quiere decir que sea peor. Esto es especialmente notorio en «Pro», que se presta mucho a "pachangas" rápidas con los colegas. Si cada vez que invitas a alguien tiene que aprender y acostumbrarse a un control tan diferente, los partidos pierden toda la gracia. Dicen los chicos de Konami que gracias a este sistema puedes controlar a varios futbolistas a la vez, pero... ¿realmente vas a ponerte a pensar y hacer eso en el "fragor" del partido? Va en contra de la filosofía del juego.

Habría entendido que este control viniera como una opción, pero que nos obliguen a usar este esquema puede dañar la fluidez de los partidos. Los cambios, para cuando hagan falta.

Sí





David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Fútbol a medida de cada consola

Yo soy el primero que está encantado con el nivel de simulación que ha alcanzado la saga «Pro Evolution Soccer», pero eso no justifica que trasladen el juego "tal cual" a la consola de Nintendo. Esta máquina nos está demostrando, día a día, que hay un montón de gente dispuesta a jugar de un modo diferente. Por eso tenemos que aplaudir el esfuerzo de Konami por adaptar su franquicia más popular al sistema de detección de movimientos de Wii. Por fin, tanto los jugadores "de siempre" como los futboleros más "casuales" podrán disfrutar de un juego de fútbol exigente, sin necesidad de sufrir aprendiéndose innumerables combinaciones de botones.

Los usuarios de Wii quieren una nueva forma de jugar que se ajuste a sus gustos. Y Konami ha realizado un gran esfuerzo para satisfacerlos, sin perder el realismo de su saga de fútbol.

Y tú ¿qué opinas?

potencia de PS3 para brindarnos mucha diversión. Mi novio, por ejemplo, se pasa el día enganchado a «Guitar Hero III».
Isabel Fdez Arévalo (Madrid)

■ Creo que ya ha llegado el momento de cambiar de consola, porque las grandes sagas de PlayStation 2 ya están disponibles en las otras dos consolas de Sony.
Mar García Herranz (Madrid)

■ Si me hubieras hecho esta pregunta el año pasado otro gallo cantaría. Este año, con lo instalada que está ya la nueva generación, PS2 no va a poder dar más guerra. En mi opinión ya está todo visto en PS2.
Antonio del Baño

■ Como poseedor de PS2 admito que mi consola ya no puede competir con las demás. Eso sí, siempre recordaremos PS2 y su catálogo es garantía de supervivencia... por ahora.
Antonio Rubio (Murcia)

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ OS PARECE LA PROPUESTA DE Wii FIT?

Consigue la gorra de hobby consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Antonio Rubio, Juan Delgado, Alejandro Crespillo, Javier Chacón, Héctor Molina, Miguel, Adrián Ponferrada, Antonio del Baño, Noelia Moreno y 2 mails anónimos.


7+
eu.playstation.com
PATAPON
PATA
Ríndete al ritmo
Ni que tuvieras otra opción...
Sólo tú, como su Dios, cuentas con tu ritmo
para controlar al ejército de Patapons.
En su mundo, te inducirán a cantar y, cuando menos te lo esperes,
tus pies empezarán a moverse al ritmo de los tambores.
SLIM & LITE
PSP
PlayStation®Portable
Patapon ™ ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. (C)2008 Rolito Interlink. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved
"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved

LOS MÁS VENDIDOS

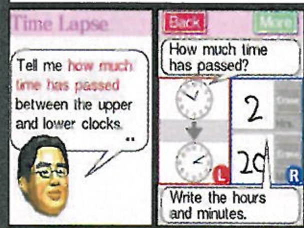
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

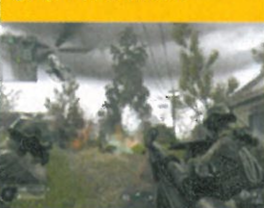
POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Más Brain Training	(NDS)	1	2
2	Pro Evo. Soccer 2008	(PS2)	4	4
3	Assassin´s Creed	(PS3)	6	3
4	Super Mario Galaxy	(Wii)	9	3
5	New Super Mario Bros	(NDS)	-	1
6	Pro Evo. Soccer 2008	(PS3)	-	1
7	WWE Smackdown 2008	(PS2)	2	3
8	Uncharted	(PS3)	-	1
9	Zelda: Phantom Hourgl.	(NDS)	3	4
10	Brain Training	(NDS)	-	1



MÁS BRAIN TRAINING
Desde luego, con el éxito que está teniendo esta serie de entrenamieno mental para Nintendo DS, no nos extrañaría que dentro de poco todos los jugones se volvieran unos auténticos genios. Un mes más, número uno.



PRO EVOLUTION SOCCER
El fútbol nunca pasa de moda, y eso lo saben muy bien los usuarios de PS2, que un mes más se han decantado por el exigente simulador de Konami. Un gol por la escuadra.



CALL OF DUTY 4
El juego de Activision sigue "dando guerra" en las consolas de nueva generación. Desde que apareció, no se ha apeado de los primeros puestos de las listas de ventas.

Por consolas

PS2
1 Pro Evo. Soccer 2008
2 WWE Smackdown 2008
3 Singstar Latino
4 NFS Pro Street
5 Piratas del Caribe J.S.
6 FIFA 08
7 Commandos S. Force
8 True Crime NY City
9 Los Simpson
10 Gran Turismo 4

XBOX 360
1 Assassin's Creed
2 Call of Duty 4
3 Mass Effect
4 Pro Evo. Soccer 2008
5 Halo 3

Wii
1 Super Mario Galaxy
2 Big Brain Academy
3 Link´s Crossbow T.
4 Wii Play
5 Rayman R. Rabbids 2

PS3
1 Assassin's Creed
2 Pro Evo. Soccer 2008
3 Uncharted
4 NFS Pro Street
5 Call of Duty 4

PSP
1 FIFA 08
2 Los Simpson
3 GTA: Vice City Stories
4 Tekken: Dark Resurr.
5 WWE Smackdown 2008

NDS
1 Más Brain Training
2 New Super Mario Bros.
3 Zelda: Phantom Hourgl.
4 Brain Training
5 Imagina Ser Mamá
6 Rayman R. Rabbids 2
7 Practice English
8 Mi Exp. en Vocabulario
9 Imagina Ser D. de Moda
10 My Sims

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 28 de enero al 3 de febrero — Datos cedidos por MagicBox

1 Super Smash Bros Brawl (Wii)
2 Devil May Cry 4 (PS3)
3 Tales of Destiny Director´s Cut (PS2)
4 Suzumiya Haruhi no Tomadoi (PS2)
5 Wii Fit (Wii)
6 Disgaea 3 (PS3)
7 Devil May Cry 4 (XBOX 360)
8 Mario & Sonic en los JJ.OO. (Wii)
9 Assassin´s Creed (PS3)
10 World Soccer Winning Eleven (PSP)

En EE.UU.
Del 22 al 28 de enero — Datos cedidos por Gamespot

1 Assassin´s Creed (XBOX 360)
2 Bioshock (XBOX 360)
3 Assassin´s Creed (PS3)
4 Burnout Paradise (XBOX 360)
5 Brain Age (NDS)
6 No More Heroes (Wii)
7 Brain Age 2 (NDS)
8 Call of Duty 4 (XBOX 360)
9 Advance Wars: Days of Ruin (NDS)
10 Cooking Mama: Cook Off (Wii)

En Gran Bretaña
Del 25 de enero al 1 de febrero — Datos cedidos por ELSPA

1 Burnout Paradise (XBOX 360)
2 Wii Play (Wii)
3 Call of Duty 4 (XBOX 360)
4 Mario & Sonic (Wii)
5 Brain Age (NDS)
6 FIFA Soccer 08 (PS2)
7 Brain Age 2 (NDS)
8 WWE Smackdown 2008 (PS2)
9 Assassin´s Creed (XBOX 360)
10 The Simpsons (XBOX 360)



SUPER SMASH BROS
Los personajes de Nintendo ya se han colocado en el número uno de la lista en Japón. Sólo en la primera semana se han vendido más de 800.000 copias.



ASSASSIN´S CREED
La aventura medieval de Ubisoft ha cautivado a los americanos en los dos formatos en los que ha aparecido, PS3 y Xbox 360. Ya está batiendo records de ventas.



BURNOUT PARADISE
Los cambios de la última entrega de «Burnout» han convencido a los ingleses. ¡Este "racer" ha salido disparado directamente al número uno de la lista!

La cifra

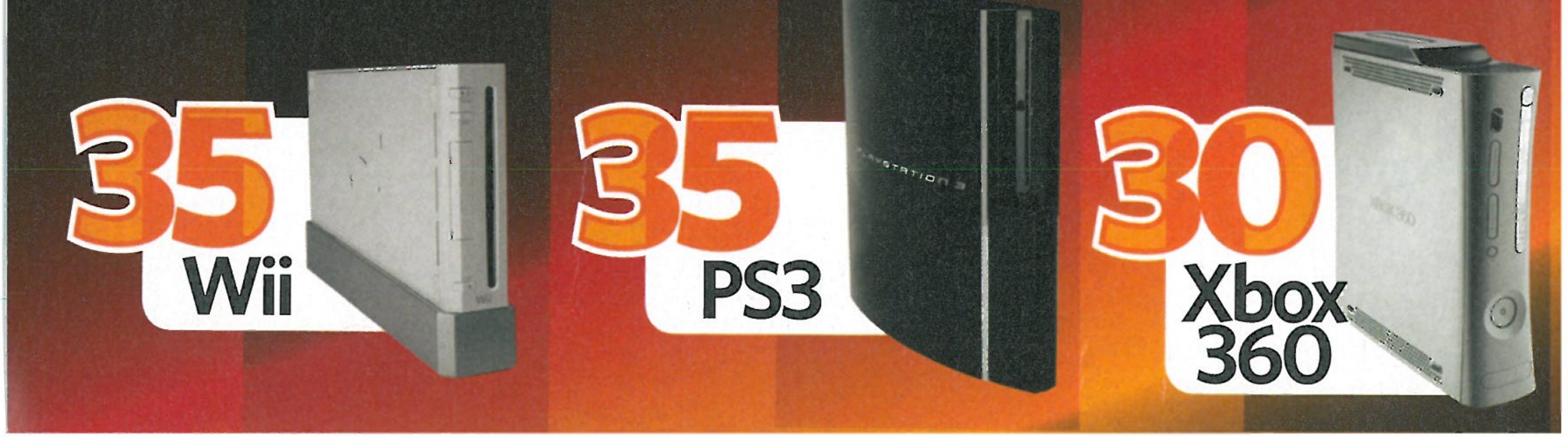
660.000 NINTENDO Wii SE HAN VENDIDO EN ESPAÑA DESDE QUE LA CONSOLA SE LANZÓ EN 2006.

Gran Concurso HOBBY CONSOLAS

Especial Número 200

Se acerca el número 200
y queremos celebrarlo por todo lo alto...

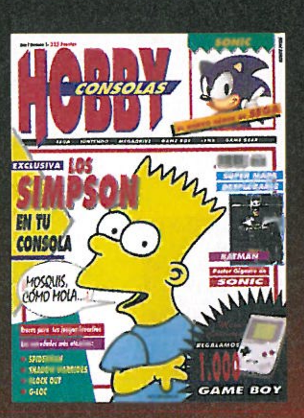
...sorteando 100 consolas



Para conseguirlo sólo tienes que demostrar que conoces bien tu revista favorita

1 Contesta a esta pregunta

¿En qué año se publicó el número 1 de Hobby Consolas?



- **A** 1970
- **B** 1991
- **C** 2000

2 Envíanos un SMS con la respuesta

Envía un **mensaje de texto** al número **7654** desde tu móvil poniendo la palabra **megahc** (espacio), **la letra de la respuesta** que elijas (espacio) y tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives) y podrás llevarte una de estas 100 consolas (Wii, PS3 y Xbox 360) ★



Entre todos los mensajes recibidos con la respuesta correcta se escogerán 50 por sorteo que recibirán una de estas consolas (no hay posibilidad de escoger, se adjudicarán de forma aleatoria). El mes que viene realizaremos otra pregunta para regalar las otras 50, aunque en esa ocasión, además, tres afortunados lectores podrán llevarse un lote con las tres consolas.

Y el mes que viene...

Responde correctamente a otra pregunta y podrás llevarte

¡¡LAS 3 CONSOLAS!!

BASES DEL CONCURSO

1. Entrarán en el sorteo todos aquellos que envíen un mensaje con las respuesta correcta. Entre todos ellos se sortearán 50 consolas. El mes que viene se formulará otra pregunta para sortear las otras 50.
2. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
3. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
4. Los premios no serán canjeables por dinero.
5. Solo podrán entrar en concurso los lectores que envíen el sms antes del 25 de marzo
6. Los nombres de los ganadores serán publicados en el número 200 Hobby Consolas.
7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
9. Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de AXEL SPRINGER ESPAÑA. S.A. .
10. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. cuya finalidad es la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94- 28035 Madrid".

CUPÓN DE RECOGIDA DE PREMIO ➔



PRÓXIMO LANZAMIENTO – NINTENDO DS



Cuatro veces más fantasía

A veces, un aventurero no basta para salvar el mundo. Por eso «Final Fantasy CC: Ring of Fates» nos dejará manejar a cuatro. ¿Aún necesitáis más?

YURI Y CHELINKA serán los mellizos protagonistas de esta mágica aventura. Mientras que él dispondrá de una gran fuerza en combate, ella llevará un cristal misterioso de incalculables poderes. Poco a poco se les unirán más personajes, controlables vía wi-fi.

LOS JEFES FINALES siempre tendrán un punto débil. Atacar en equipo será mucho más efectivo.

Hace cuatro años Square-Enix probó suerte con su primer «Final Fantasy» multijugador. El resultado fue «FF Crystal Chronicles» para Gamecube, un título que no tuvo demasiado éxito a pesar de introducir interesantes propuestas en el género. Ahora le toca el turno a NDS, que **recibe la secuela directa** de aquél título en un cartucho rebosante de magia y mucha acción. En él **nos pondremos en la piel de Yuri y Chelinka,** dos mellizos unidos por un mismo sueño que les llevará a recorrer un universo de ensueño.

Con un motor gráfico 3D que poco tiene que envidiar al de juegos como «Zelda: Phantom Hourglass» o «FFXII: Revenant Wings» (las secuencias cinemáticas son una delicia), **nos encontraremos con un juego de rol en tiempo real** que simplificará los sistemas de menús, evolución de personajes y uso de magias e invocaciones para centrarse en una **experiencia directa** y sin complicaciones. El lápiz táctil nos permitirá realizar determinados movimientos o consultar el mapa, mientras que las posibilidades wi-fi de la portátil **permitirán formar equipos de hasta 4 jugadores.** En el próximo número os contaremos todos los detalles de este gran juego de rol, que promete horas y horas de diversión. **Estará en la calle el 21 de marzo.** Id avisando a vuestros colegas.

ANUNCIO – PS3, XBOX 360

Acción en Las Vegas

Con «This is Vegas» viviremos una aventura en la ciudad de los casinos.

Midway se encarga de este prometedor proyecto, en el que deberemos levantar un lucrativo imperio en la "ciudad del pecado". Será una aventura de acción con total libertad de movimientos, al estilo «GTA». Buscar pelea, apostar, conducir o divertirnos en clubes nocturnos serán algunas de sus posibilidades.



NOTICIAS BREVES



FORMAR UNA BANDA DE ROCK ES POSIBLE EN Wii

Electronic Arts y MTV Games, los creadores de «Rock Band», han confirmado que su popular juego musical llegará a la consola de Nintendo en los próximos meses (en verano en EE.UU. más concretamente). Tras vender más de 1,5 millones de copias en territorio norteamericano con sus versiones para PS3 y Xbox 360, esperamos impacientes información concreta sobre la fecha de salida y el precio que tendrán las tres versiones en nuestro país. "¡Wii love rock & roll!".

ACTIVISION ANTICIPA SUS NUEVOS JUEGOS

El 2007 ha sido uno de los mejores para esta compañía, con éxitos como «Call of Duty 4» o «Guitar Hero III». Pues bien, de cara a los próximos meses y hasta abril de 2009 ha anunciado dos nuevos «Guitar Hero» (el cuarto y alguna expansión, entendemos), «Call of Duty 5», el juego de la nueva película de 007, la secuela de «Marvel Ultimate Alliance» y un renovado «Spider-Man».





LA DOBLE PANTALLA mostrará la acción principal en la parte de arriba, y los menús y opciones táctiles abajo.



LAS HABILIDADES TRIBALES permitirán utilizar magia para atacar con más fuerza. Habrá que utilizar el stylus.



LA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN será todo un ejemplo de cómo aprovechar al 100% la potencia de DS. El motor gráfico del juego, por su parte, recreará sólidos entornos 3D y personajes muy bien diseñados.



NUEVO "STARTER PACK" DE PLAYSTATION 3

Sony acaba de lanzar un nuevo pack de PS3, que incluye dos Sixaxis y los juegos «Uncharted» y «Ratchet & Clank». Su precio es de 499,99 €.

AL JEFE MAESTRO LE VAN LOS CONCURSOS

Microsoft ha puesto en marcha dos concursos sobre «Halo»: el primero os propone crear vídeos relacionados con el juego, y tiene como premio un viaje a Los Angeles. Las bases están en **www.xbox.com/es-ES/halorecut**. El segundo, por su parte, quiere buscarle pareja al Jefe Maestro. La mecánica consiste en grabar una declaración de amor y colgarla en MSN Video (**http://entretenimiento.es.msn.com/san-valentin/jefe-maestro.aspx**). El ganador recibirá como premio un viaje a Venecia y una Xbox 360.

ADIÓS A «JUICED» Y «STUNTMAN»

THQ ha anunciado el fin de dos de sus franquicias más conocidas: «Stuntman» y «Juiced». La compañía también ha cancelado la versión de PS2 de «Destroy All Humans 3» y la de PS3 de «Frontlines: Fuel of War».

LOS JUGONES SE SUBEN AL RING

Esta primavera vamos a subirnos al ring gracias a «Don King Presents: Prizefighter», un simulador de boxeo con gráficos de gran realismo que está siendo desarrollado por 2K Games. Saldrá en Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.

PRIMEROS DATOS – Wii

Peleas callejeras con mucho ritmo

La guerra entre bandas más divertida estallará con «Band Mashups».



Con claras influencias de «Guitar Hero» llegará a Wii en abril este título, en el que derrotaremos a nuestros rivales al ritmo de más de 150 canciones de distintos estilos (rock, funk, country...). Haremos combos con el Wiimote y tendremos más de 70 "armas musicales".

PRÓXIMO LANZAMIENTO – TODAS LAS CONSOLAS

Un nuevo aspirante a dominar el ring

Si pensabais que la fiebre de la lucha libre se limitaba a la WWE y su «SmackDown», esperad a ver «TNA Impact!». Espectáculo y diversión en estado puro.

Más de medio millón de espectadores semanales no pueden estar equivocados. La fiebre desatada por el programa "Pressing Catch: Smackdown" (Cuatro) ha resucitado el interés por un "deporte" que permanecía dormido en España. Aprovechando la buena salud de que goza a nivel mundial, Midway, en colaboración con la TNA (una federación paralela a la WWE) está desarrollando «TNA Impact!», un juego de lucha libre que tendrá **características similares a «WWE SmackDown», pero con reglas y un modo de juego algo distinto.** El pasado 7 de febrero viajamos a Londres invitados por Virgin Play (distribuidora del juego en España) para tener un primer contacto con este título, y nuestras primeras impresiones no pudieron resultar más satisfactorias. Aunque la versión a la que pudimos jugar aún estaba bastante verde, comprobamos que «TNA Impact!» contará con **más de 25 luchadores reales de esta federación recreados con una fidelidad pasmosa** (hasta se apreciarán las gotas de sudor y las expresiones de dolor con cada golpe), **un control sencillo e intuitivo** (olvidaos de difíciles combinaciones de botones) **y algunas innovaciones, como rings de forma hexagonal y modo online.**

La versión final está previsto que salga este verano, y en ella **podremos convertirnos en toda un leyenda de la TNA escalando puestos en el modo para un jugador** o competir online en torneos personalizados. Lejos de caer en el error de quedarse en una simple "imitación" de «WWE SmackDown», está claro que «TNA Impact!» viene dispuesto a arrasar con su arrollador carisma y calidad en todos sus apartados.

KURT ANGLE es el vigente campeón de la modalidad "pesos pesados" de TNA. En una breve entrevista, nos contó su experiencia dentro del juego y los entresijos del mundo del wrestling.





LOS GRÁFICOS mostrarán expresiones y movimientos muy reales. Los golpes casi duelen.

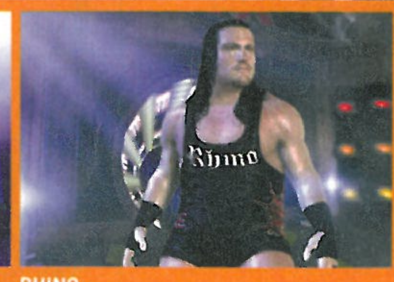


LOS COMBOS castigarán la espalda, brazos y tobillos de los adversarios.



ABYSS

AJ STYLES



RHINO



CHRISTIAN CAGE



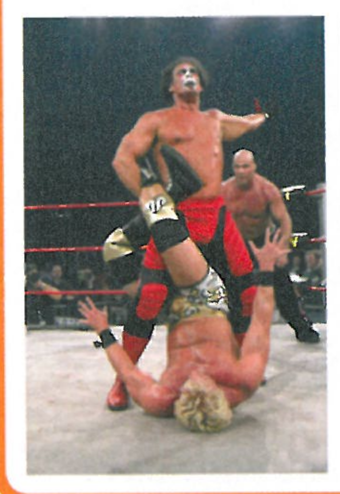
BOOKER T.

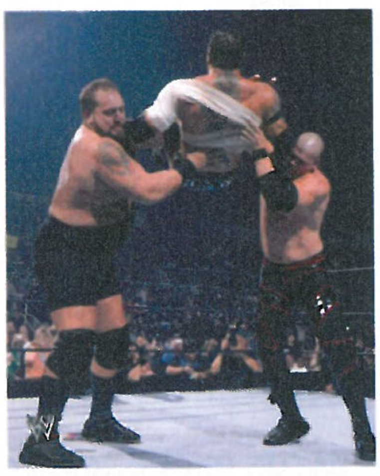


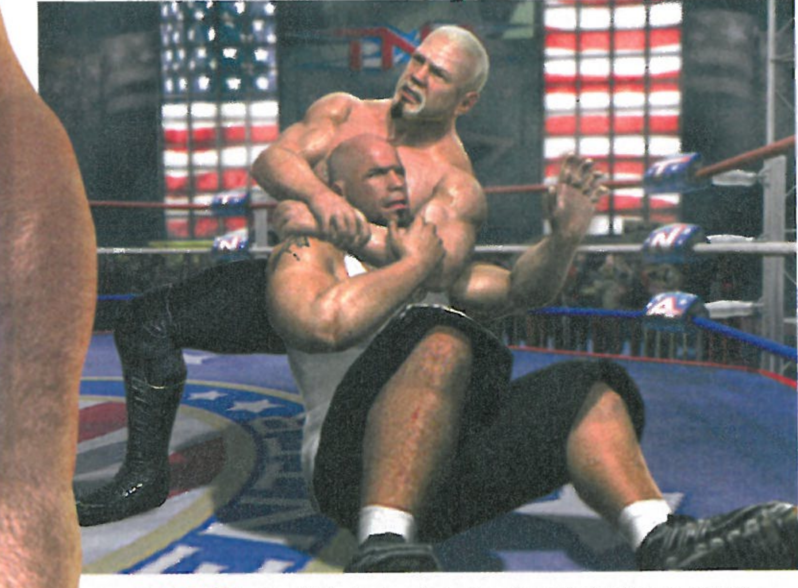
TNA, UNA LIGA QUE CAUSA FUROR

FUNDADA EN 2002, esta federación es competidora directa de la WWE y sus modalidades Smackdown, Raw y ECW. Aunque no es tan popular, cada vez cuenta con más aficionados por la calidad de sus combates. En España aún esperamos que alguna TV se haga con los derechos.

LAS DIFERENCIAS las encontramos básicamente en el ring (hexagonal en vez de cuadrilátero) y el estilo de lucha, más realista que en la WWE. Cuenta con antiguas estrellas de la anterior liga y reglas que afectan al cambio de cinturón. Si queréis más info, visitad www.tnawrestling.com

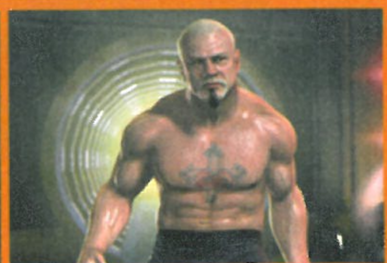






EL CONTROL permitirá efectuar todo tipo de movimientos con mucha facilidad: puñetazos, patadas y posibilidades de correr y subirse al ring.





SCOTT STEINER

LOS 25 LUCHADORES con los que contará el juego serán "clavaditos" a los del show original. Se han escaneado sus rostros y capturado sus movimientos más característicos para asegurar el mayor realismo. Estos son algunos. Quedaos con sus caras...

CIFRAS DE VENTAS - ESPAÑA

La guerra de las consolas se libra en las cifras

Nintendo, Sony y Microsoft nos dan las cifras de ventas "oficiales" de sus consolas. ¿Queréis saber quién ha vendido más?

A finales de enero, Nintendo emitió una nota de prensa en la que anunciaba las **exitosas cifras de ventas de sus consolas en España.** Basándose en datos de la consultora AC Nielsen, a fecha de 31 de diciembre de 2007 se habían vendido en nuestro país nada menos que **660.000 Wii y 2.600.000 Nintendo DS.** Según ellos, ambas consolas son líderes en sus respectivos segmentos de mercado: **Wii tiene el 51,05% de las consolas domésticas, mientras que DS llega hasta el 65,18% de las portátiles.** La miga del asunto está en que, aunque Nintendo no daba cifras de ventas de sus competidoras (PS3, Xbox 360 y PSP), sí que adelantaba los porcentajes que representa cada una, con lo que es fácil extrapolarlos y tener una visión completa... siempre según los datos de Nintendo, claro (podéis consultar los resultados en el cuadro de la derecha).

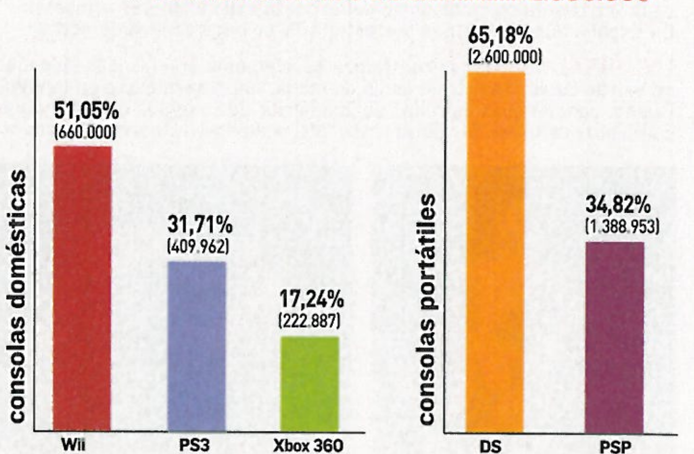
Como este es un tema delicado, nosotros **nos pusimos en contacto con Sony y Microsoft para solicitarles sus propias cifras.** En teoría deberían coincidir, porque hablamos de datos oficiales... pero lo cierto es que el panorama que nos han ofrecido estas dos compañías (sobre todo Sony) es bien distinto al que nos "dibujaba" Nintendo en su nota. Ambas basan sus datos en el grupo de investigación de mercados GFK, pero hay una diferencia: las cifras de Sony se refieren al presente año fiscal, que acabará en marzo, mientras que las de Microsoft se quedan en el 31 de diciembre pasado. Así, **según Sony ya se han vendido 600.000 PS3** en nuestro país (en comparación, ha vendido más que PS2 en su primer año). **PSP, por su parte, llega hasta 1.800.000 unidades,** mientras que la veterana PS2 sube nada menos que hasta 4.800.000. En cuanto a Xbox 360, **Microsoft afirma que ya ha vendido más de 250.000 consolas.**

¿Quién dice la verdad? Nosotros simplemente os hemos trasladado la información que nos ha dado cada compañía, para ser lo más objetivos posible en este asunto tan espinoso. **La única conclusión clara es que, a día de hoy, en España hay más consolas que nunca,** y eso es una magnífica noticia.

DATOS PROPORCIONADOS POR NINTENDO

Total de consolas vendidas hasta el 31/12/2007
Fuente: AC Nielsen

→ TOTAL Wii 660.000
→ TOTAL NINTENDO DS 2.600.000



En la nota de prensa de Nintendo no se dan cifras de las consolas de la competencia, pero sí se adelanta el porcentaje que ocupa cada una. Los datos de PS3, PSP y Xbox 360 se han extrapolado de esos porcentajes.

DATOS PROPORCIONADOS POR SONY

Total de consolas vendidas hasta marzo de 2008
Fuente: GFK

→ TOTAL PLAYSTATION 3 .... 600.000
→ TOTAL PSP 1.800.000
→ TOTAL PLAYSTATION 2 .... 4.800.000

DATOS PROPORCIONADOS POR MICROSOFT

Total de consolas vendidas hasta el 31/12/2007
Fuente: GFK

→ TOTAL XBOX 360 .... 250.000

INTERNET ONLINE

¿Te crees el mejor jugador de «FIFA»?

Si la respuesta es sí, entrad en el campeonato "FIFA Interactive World Cup", organizado por Sony, EA y la propia FIFA. Todos los jugones podrán competir por ser los mejores en «FIFA 08» para PS3, de España y del mundo. Se puede participar en eventos locales que tienen lugar en centros FNAC o en partidos online. Informaos en **www.FIFA.com/FIWC**.

Más "gasolina" para «Singstar»

Cuando la versión PS3 de «Singstar» estaba en proceso, sus creadores dijeron que habría 300 canciones para descargar desde el lanzamiento. La realidad es que apenas hay 100 hoy en día. Los chicos de Sony aseguran que trabajan a marchas forzadas para solventar este problema. Dicen que cada dos semanas añadirán canciones, y por ahora están cumpliendo.

El rock, a la conquista de la red

Aunque aún no ha llegado a nuestro país, «Rock Band» fue puesto a la venta el pasado noviembre en Estados Unidos. Desde entonces, los usuarios han realizado más de 2,5 millones de descargas, principalmente canciones con las que aumentar el repertorio. Lo más descargado ha sido un pack con tres canciones de Metallica, pero también son populares Black Sabbath o The Police.

Estos futbolistas ya no se ralentizan

La última entrega de «Pro Evolution Soccer» en PlayStation 3 dio problemas de ralentizaciones a algunos usuarios con televisores en HD. Konami ya ha puesto en internet una actualización que solventa este fallo. La próxima vez que estos usuarios se conecten, el juego se "arreglará" automáticamente.

WEB DE MODA

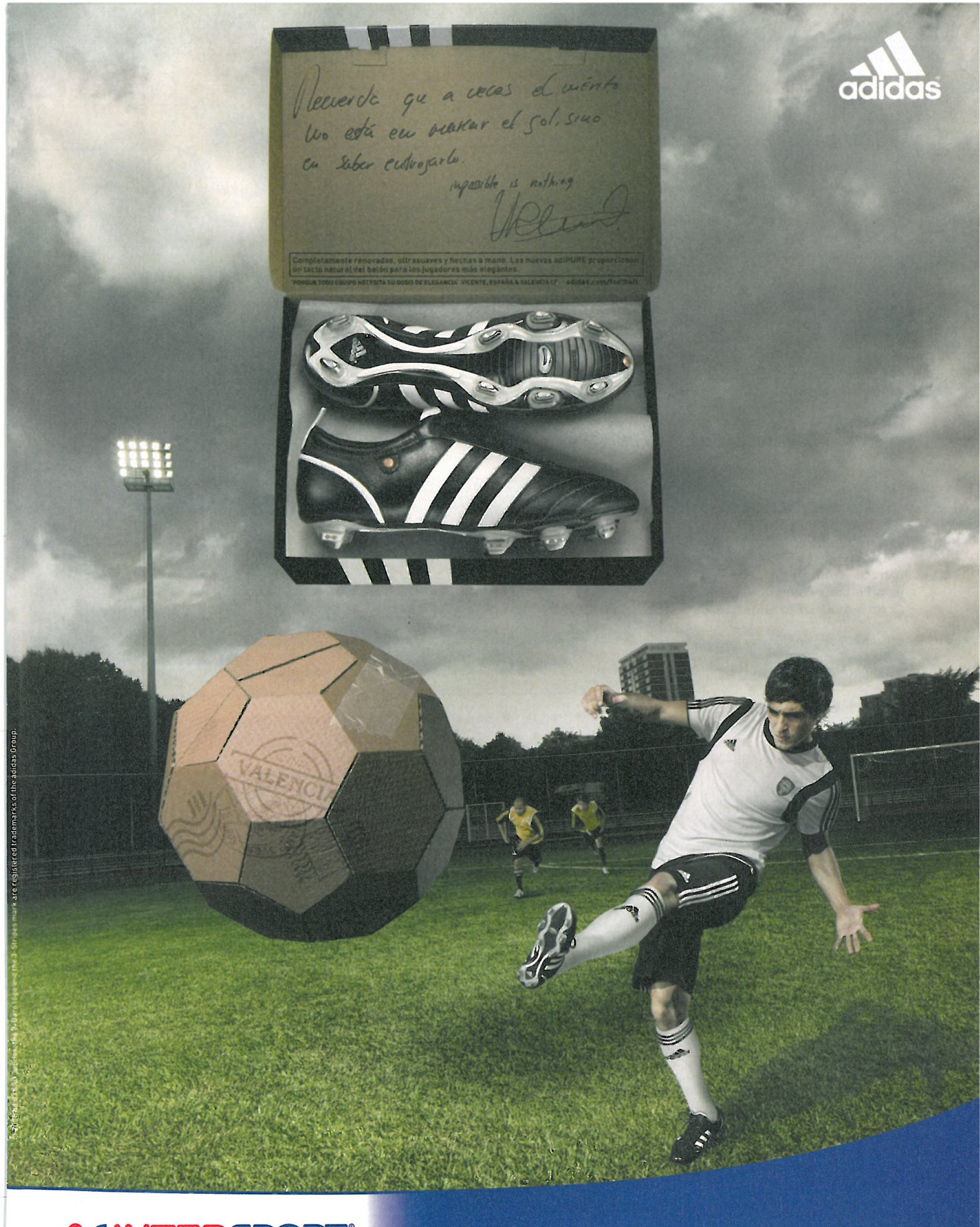
http://es.youtube.com/watch?v=Xh8HrQu3HgY

Menudo curro se ha marcado el creador de este video, donde se muestra su gran juego: una fusión entre el mundo de Mario y la saga «Halo». Incluso os podéis bajar el programa para jugarlo en vuestro PC.



Otras webs recomendadas:

- www.finalfantasycrystalchronicles.es
- www.lavidadetravis.com
- www.ff12revenantwings.eu.com/es/



adidas
impossible is nothing
Completamente renovadas, ultrasuaves y hechas a mano. Las nuevas adiPURE proporcionan un tacto natural del balón para los jugadores más elegantes.
'PORQUE TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA' VICENTE, ESPAÑA & VALENCIA CF
adidas.com/football
VALENCIA
are registered trademarks of the adidas Group.
INTERSPORT
The place where football starts



en voz baja

por javier abad

¿Qué tal, chicos? Espero que con las antenas a punto para recibir los últimos rumores, que este mes vienen "calentitos". Comenzamos con ritmo, porque **Activision ha registrado el título «Guitar Hero On Tour».** El nombre implica movilidad, y por eso se habla ya de **una posible versión para DS.**

Pongámonos el traje de agente especial, que ahora toca hablar de **«Splinter Cell Conviction».** El nuevo capítulo de esta saga de Ubisoft está anunciado como exclusivo de Xbox 360, pero ya se han oído comentarios sobre una **versión para PS3,** y hasta se habla de un **lanzamiento simultáneo.**

Cambio de ropa: ahora os toca poneros el chándal, que os voy a hablar de **«Wii Sports 2»,** una posible continuación del éxito de Nintendo, con nuevos deportes y... **¿quizá compatible con el Wii Balance Board,** la tabla que va a lanzarse junto con «Wii Fit»?

Fijémonos para terminar en **Kratos, el héroe de «God of War».** Su aventura de PSP se ha ganado a pulso ocupar nuestra portada, y **no descartéis verla más tarde también en PS2,** como va a ocurrir con «Silent Hill Origins» (leed la noticia de aquí al lado). Por otra parte, **su debut en PS3 quizá tarde un poco más de lo esperado,** porque se habla de final de 2009. ¡Hasta el mes que viene!



KRATOS tiene varios proyectos para el futuro, que podrían llevarle a PS2 y PS3.

NUEVOS DATOS – Wii

¡Mario vuelve a arrancar motores!

«Mario Kart», el loco juego de carreras, regresa lleno de novedades.

Las competiciones en kart de Mario y sus colegas nos llevan divirtiendo desde la etapa de Super Nintendo, y pronto llegarán a Wii, donde encontraremos el mismo planteamiento de siempre, pero con cambios suculentos. La cifra de circuitos ascenderá hasta 32 (una mitad serán nuevos y la otra mitad estarán recuperados de las entregas previas). El multijugador será uno de los puntos fuertes: hasta 4 amigos podrán competir a pantalla partida, pero también habrá un modo online para 12 jugadores. Más novedades: podremos usar nuestros Miis como corredores, realizar piruetas en el aire o.. conducir motos! Se espera para esta primavera.

MARIO será el piloto estrella del juego, que vendrá con un adaptador de volante.



MUCHOS CIRCUITOS os sonarán de capítulos anteriores, pero también se están creando otros partiendo de cero.



LOS OBJETOS que podremos usar contra los rivales serán para partirse. ¿Volverá el temible caparazón azul?

¡Qué flash!

"Wii le ha enseñado a mucha gente que jugar es divertido. Nosotros nos estamos posicionando para captar a los que quieran mejorar la experiencia, por las limitaciones de Wii tanto en su jugabilidad como en su capacidad técnica."

JEFF BELL, ejecutivo de Microsoft





LA AMBIENTACIÓN y el desarrollo serán como en PSP, pero se harán cambios en el control.



CONVERSIÓN – PLAYSTATION 2

El terror se vuelve más grande

«Silent Hill Origins» saltará desde el original de PSP a PlayStation 2.

Este juego, que nos contaba cómo comenzó la pesadilla en Silent Hill, ya demostró su calidad tres meses atrás en PSP. Ahora los muchachos de Konami han anunciado una versión para PlayStation 2 que mantendrá intacto el desarrollo y la pavorosa ambientación. Eso sí, están retocando el sistema de control para que resulte más asequible que en la portátil, en especial en los momentos de combate. Para los que no hayan probado el original, os recordamos que tomaremos el papel de Travis Grady, un camionero que se estrella a la entrada de este enigmático pueblo y pronto descubre que nada es normal por allí. La fecha de lanzamiento todavía no se ha confirmado.

LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

Hagan juego y cúbranse, señores

Ubisoft nos devolverá toda la acción con «Rainbow Six Vegas».

Este mismo mes de marzo llegará a PS3 y Xbox 360 esta secuela, ambientada durante un ataque terrorista en la "ciudad del pecado". Este "shooter" en primera persona potenciará el multijugador: podremos pasar de la campaña en solitario a la cooperativa en cualquier momento. Además, si queremos pelear entre nosotros, habrá 13 mapas nuevos y 11 armas inéditas, además de nuevos dispositivos de camuflaje y detección exclusivos del modo online.



EL PLANTEAMIENTO del juego volverá a basarse en la cooperación de los miembros del equipo, así como en nuestra habilidad con el gatillo.

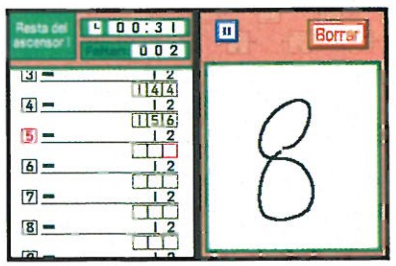
A LA VENTA – NINTENDO DS

Diez en matemáticas

El nuevo producto de Touch! Generations ha llegado y se llama «Maths Training».

¿Ya habéis practicado con el inglés o entrenado vuestra agilidad mental? Pues el nuevo reto de DS, diseñado por el profesor Kageyama (uno de los artífices de la reforma educativa japonesa), os propone poner a punto vuestras habilidades matemáticas. Además de prácticas diarias, basadas en el "método de las cien casillas" (salvando las distancias, algo parecido a un sudoku), el juego incluye 40 pruebas extra para que os entrenéis tanto como queráis. Además, hasta dieciséis jugadores pueden competir para ver quién es el más ágil con la aritmética. Ya está a la venta, a un precio de 29, 95 euros.





LAS PRUEBAS se basarán en operaciones aritméticas sencillas, pero muy rápidas.

PRIMER CONTACTO – PLAYSTATION 3

Espías como nosotros... online

¡Ya hemos jugado nuestra primera partida a «Metal Gear Online»!

Gracias a Konami ya hemos participado en las primeras partidas europeas de «MGS Online», que saldrá este año. Éramos 16 miembros de la prensa especializada, y al principio pudimos personalizar a nuestro personaje, aunque los protagonistas de la saga no estarán disponibles. A lo largo de la tarde jugamos un emocionante "deathmatch", guerra de banderas, y lucha por equipos, todos conservando el sistema (acción e infiltración) del original. La mayor sorpresa nos la llevamos al comprobar que música y escenarios estaban sacados de los juegos anteriores.



LOS ESCENARIOS estarán sacados de los «MGS» anteriores, pero no podremos controlar a Solid Snake ni al resto de protagonistas.

EN DESARROLLO – PS3 Y XBOX 360

El héroe regresa a la acción "isleña"

Ya está en el horno la segunda parte del juego de acción «Just Cause».

A finales de 2006, Eidos lanzó la primera parte de «Just Cause», un espectacular juego de acción ambientado en una isla del Caribe. Como en ella, en esta secuela encarnaremos al agente Nico Rodríguez, que ahora viajará a la isla de Panau, en el sur de África, para traer de vuelta a su antiguo compañero Tom. Nico usará toda clase de armas (desde ametralladoras a lanzacohetes), así como una selección de más de 100 vehículos. Sus acrobacias también aumentarán, y será un as usando el garfio y el paracaídas. ¡Y todo ello en un entorno de unos 1000 km²! El juego llegará este año.





LANZAMIENTO – PS3, XBOX 360

La aventura más esperada del año ya tiene fecha

Rockstar fija el 29 de abril para la salida de «GTA IV» y actualiza su web oficial. ¡Comienza la cuenta atrás!

El día que estábamos esperando desde que Rockstar anunciara la salida de «GTA IV» (hace ya casi un año) ha llegado. **El próximo 29 de abril Niko Belic debutará a nivel mundial en PS3 y Xbox 360,** con una entrega que promete elevar a la enésima potencia todos los aspectos de los anteriores «GTA»: libertad de acción y movimientos por un escenario inmenso (Liberty City), un **apartado gráfico** que aprovechará la potencia de las consolas de nueva generación y una banda sonora "a la carta" con diferentes estilos. Además de este importante anuncio, también se han actualizado las páginas oficiales del juego (**www.rockstargames.com/IV** y **www.grandtheftautoiv-eljuego.com**) con todos los tráilers publicados hasta el momento ("Las cosas serán diferentes", "Buscando a ese alguien especial" y "Hagan sitio, señoritas") y **una completa sección de descargas con salvapantallas, fondos de escritorios e incluso avatares.** Dos meses nos separan de uno de los juegos de 2008. Hasta entonces, toda la información la encontraréis aquí, en vuestra revista favorita.



NIKO BELIC será el protagonista de nuestra aventura en Liberty City. Como veis, nada ni nadie se interpondrá en el camino.

¿Sabes cuál...?
era la consola elegida para «No More Heroes» inicialmente?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

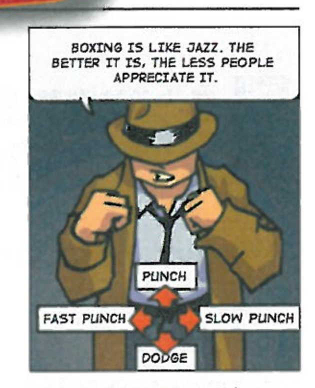
NUEVOS DATOS – N•GAGE

La evolución de los juegos para móviles

El portal de juegos N•Gage para los dispositivos Nokia entra en fase de pruebas.

Todos recordaréis la consola/móvil que Nokia lanzó hace pocos años con el nombre de N•Gage. Tras su desaparición, ahora la compañía finlandesa **va a hacer resurgir el potencial de sus juegos en sus terminales más modernos** (la N-Series) **en forma de títulos descargables** a través de un PC o conexión a internet vía móvil. El pasado mes de diciembre viajamos hasta Laponia para descubrir el excelente catálogo que acompañará el arranque del servicio (aún en pruebas) y conocer todos sus detalles. **Se podrán probar demos de los juegos, alquilarlos** (por días o semanas) y, si interesa, **adquirirlos a precios que oscilarán entre 6 y 10 €.** Ya se han firmado acuerdos con compañías como THQ, Capcom o EA y **se esperan más de 30 títulos para este mismo año.** Entre ellos, «Star Wars: The Force Unleashed», «Brothers in Arms», «FIFA 08» o «Los Sims 2: Mascotas». Además, **se están desarrollando juegos que utilizarán la cámara del móvil** como un elemento más para interactuar, así como mini-juegos que podremos compartir vía bluetooth con nuestros amigos. Os seguiremos informando.

LOS N81 están diseñados para un mejor control al contar con una rueda y botones superiores. La mejor opción para jugar.



«DIRK SPANNER» será una aventura gráfica muy original.



«ONE» regresa con gráficos y combates espectaculares.

¡Xbox 360!

El proyecto inicial estaba pensado para esta consola, pero cuando el equipo de desarrollo vio las posibilidades del mando de Wii, decidieron trasladar el juego a esta plataforma.

ANUNCIO – Wii

El terror se combate con el Wiimote

«Project Zero 4» será exclusivo para Wii.

La famosa saga de terror «Fatal Frame», conocida en occidente como «Project Zero», aparecerá en exclusiva para la consola de Nintendo tras el acuerdo al que han llegado la compañía nipona, Tecmo y Grasshoper Manufacture («Killer 7», «No more Heroes»). Aunque se desconocen los detalles de esta cuarta entrega, por las imágenes intuimos que volveremos a encarnar a una asustadiza chica que deberá abrirse paso por una mansión abarrotada de fantasmas. Saldrá en verano en Japón.



ESTA CHICA será la protagonista de la aventura. La pobre lo va a pasar muy mal...



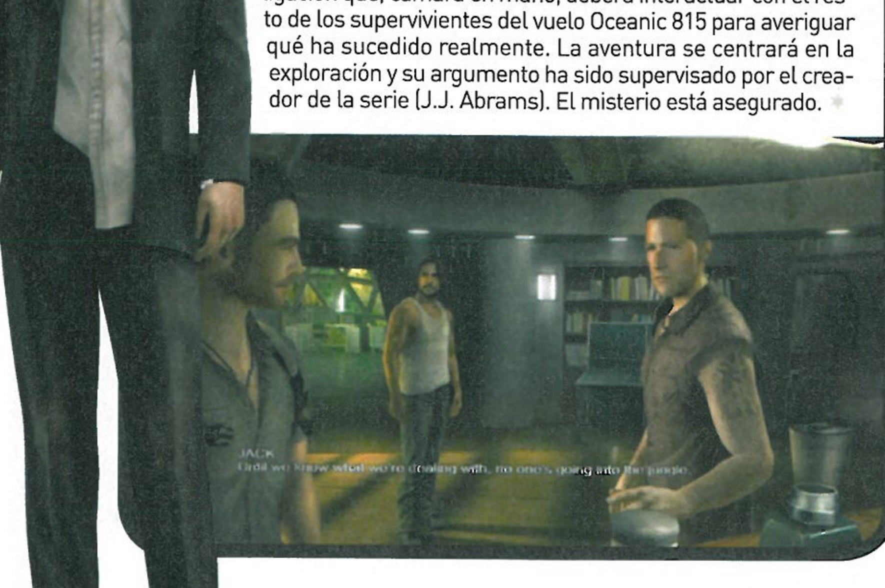
LA LINTERNA será vital para explorar la mansión. Con el Wiimote será mas intuitivo.

NUEVOS DATOS – PS3, XBOX 360

¿Qué esconde la isla?

El próximo mes aparecerá el juego oficial de la serie de TV «Perdidos».

Mientras esperamos el estreno de la cuarta temporada en nuestro país, el juego de esta serie de culto estará entre nosotros en muy poco tiempo. Como ya sabréis, «Lost: Via Domus» nos pondrá en la piel de Elliot Maslow, un periodista de investigación que, cámara en mano, deberá interactuar con el resto de los supervivientes del vuelo Oceanic 815 para averiguar qué ha sucedido realmente. La aventura se centrará en la exploración y su argumento ha sido supervisado por el creador de la serie (J.J. Abrams). El misterio está asegurado.



FUTUROS LANZAMIENTOS

Títulos potentes para los próximos meses

GTA IV

NIKO BELIC por fin tiene fecha de lanzamiento. Subrayad bien el 29 de abril, porque será un día importante.

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	Godzilla Unleashed	Wii, PS2, DS	Acción	22 de febrero
	FIFA Street 3	PS3, 360, PS2	Deportes	28 de febrero
	Pro Evolution Soccer 2008	PSP	Deportes	28 de febrero
	Medal of Honor 2 Heroes	Wii	Shoot´em up	28 de febrero
	Need for Speed ProStreet	PSP	Velocidad	28 de febrero
	Lost Planet: Extreme Condition	PS3	Acción	29 de febrero
	Persona 3	PS2	Rol	29 de febrero
	Destroy All Humans 3	PS2	Acción	29 de febrero
	Turning Point: Fall of Liberty	PS3, 360	Shoot´em up	29 de febrero
	No More Heroes	Wii	Acción	29 de febrero
	Bleach	Wii, DS	Acción	29 de febrero
	Lost Odyssey	Xbox 360	Rol	29 de febrero
	MX Vs. ATV Untamed	Todas	Velocidad	7 de marzo
	Soldier of Fortune 3	PS3	Shoot´em up	7 de marzo
	Flatout Head On	PSP	Velocidad	7 de marzo
	ATV Thunder Ridge Riders	Wii	Velocidad	7 de marzo
	Bully: Scholarship Edition	Wii, 360	Acción	7 de marzo
	Naruto Uzumaki Chronicles 2	PS2	Acción	7 de marzo
	Dynasty Warriors 6	PS3, 360	Acción	10 de marzo
	Army of Two	PS3, 360	Acción	13 de marzo
	Dragon Quest Monsters: Joker	NDS	Rol	14 de marzo
	Las Crónicas de Spiderwick	360, Wii, PS2, DS	Aventura	14 de marzo
	Condemned 2	PS3, 360	Shoot´em up	20 de marzo
	Final Fantasy CC: Ring of Fates	NDS	Rol	21 de marzo
	Sega Superstar Tennis	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Deportivo	28 de marzo
★	House of the Dead 2&3	Wii	Shoot´em up	28 de marzo
	Dark Sector	PS3, 360	Acción	28 de marzo
	Viking: Battle for Asgard	PS3, 360	Aventura	28 de marzo
	Naruto: Clash of Ninja	Wii	Acción	28 de marzo
	Odin Sphere	PS2	Rol	marzo
	Ace Attorney Apollo Justice	DS	Aventura	11 de abril
★	GTA IV	PS3, 360	Acción	29 de abril
	Ferrari Challenge	PS3, Wii, PS2	Velocidad	abril
	Alone in the Dark	PS3, 360, Wii, PS2	Acción	mayo
	Ninja Gaiden 2	Xbox 360	Acción	primavera
	Metal Gear Solid 4	PS3	Acción	primavera
	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	Velocidad	primavera
	Dragon Quest Swords	Wii	Aventura	primavera
	Emergency Mayhem	Wii	Varios	primavera
	Midnight Club Los Angeles	PS3, 360	Velocidad	primavera
	Sid Meier's Civilization Rev.	PS3, 360, NDS	Estrategia	primavera
	Top Spin 3	PS3, 360, Wii	Deportes	primavera
	Halo Wars	Xbox 360	Estrategia	verano
	Prototype	PS3, 360	Aventura	verano

P Precio reducido ★ Nueva fecha

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.


ESTAS NO SON
LAS CALLES EN LAS
QUE TU CRECISTE


FIFA STREET3

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡La revolución del fútbol llega a Wii!



■ **PES 2008** debuta pronto en Wii y los chicos de NA le dedican un reportaje especial en el que descubriréis sus alucinantes novedades en el control, totalmente adaptado al mando y el Nunchako. También, para los más "nintenderos", se incluye un reportaje sobre «Super Smash Bros Brawl» con las primeras fichas de los personajes más emblemáticos del próximo bombazo mundial para Wii.

■ **Póster gigante de Naruto y No More Heroes** para los fans del ninja anaranjado o de la aventura más extravagante vista en Wii.

■ **Wii Fit será la bomba,** y en la nueva revista Nintendo Generations (esa que viene por la parte de atrás de la habitual, Nintendo Acción) ya lo han probado. Descubrid cómo cuidará de vuestra línea, tonificará vuestros músculos y, sobre todo, os divertirá mientras tanto con decenas de divertidos ejercicios y minijuegos.

→ PLAYMANÍA

¡¡Vuelve GTA!!



■ **En portada: GTA IV.** Los chicos de PlayManía han viajado en exclusiva a las oficinas de Rockstar para ser los primeros en jugar con el nuevo «Grand Theft Auto» para PS3. No os perdáis el reportaje especial en el que lo cuentan todo sobre el juego.

■ **Vuelve la mejor lucha.** Además, os han preparado otro reportaje con los juegos que van a pegar más fuerte en los próximos meses: «Street Fighter IV», «Dissidia Final Fantasy», «Dragon Ball Z Burst Limit», «Tekken 6», «Soul Calibur IV»...

■ **Las mejores novedades.** Y analizan los mejores juegos que salen este mes a la venta para PS3, PS2 y PSP: «FIFA Street 3», «Unreal Tournament», «Persona 3», «Patapon»...

■ **Comparativa.** Ponen frente a frente a los mejores shooters subjetivos para PS3. ¿Cuál se adapta mejor a vuestros gustos?

■ **Guías & Trucos.** Y gratis, la revista de guías y trucos, con las soluciones para «Burnout Paradise», «Devil May Cry 4», «Ratchet y Clank: armados hasta los dientes» y «Naruto Ultimate Ninja 2».

→ MICROMANÍA

Un número que hará historia



■ **Assassin's Creed.** Exhaustivo reportaje con los detalles de la versión PC de una de las mejores aventuras de los últimos tiempos.

■ **Turok.** Primer vistazo al "remake" de este clásico. ¡Tiros, dinosaurios y ciencia ficción!

■ **Kane & Lynch.** Una completa guía para acabar con todos tus enemigos de la mafia y sobrevivir en el mundo del crimen organizado.

■ **Prototype.** Un reportaje en el que os desvelan todos los secretos de uno de los juegos de acción más prometedores de 2008.

■ **DVD DE REGALO.** Un juego completo gratis, «Full Spectrum Warrior».

→ GUÍAS Y TRUCOS PARA Wii y DS

La revista de guías para las consolas Nintendo



Si queréis disponer de la mejor selección de guías para juegos de Wii y DS, no os perdáis Guías & Trucos.

■ **Este mes os dicen** dónde lograr las estrellas de «Mario Galaxy», cómo ayudar a Link en «Zelda: Phantom Hourglass» y «Zelda Twilight Princess» y cómo conseguir las colecciones de «Animal Crossing».

■ **Además, estrategias, consejos y trucos** para «Mario & Sonic en los JJ. OO.», «Más Brain Training» y «Metroid Prime 3».

A la venta el 28 de febrero



aquí Tokio

por christophe kagotani



➔Konnichiwa. Este mes os escribo desde las oficinas de Capcom, donde me han enseñado un juego que sonará a los más talluditos, se trata de **«Bionic Commando» un "remake" de uno de los arcades** que triunfaban en los salones recreativos hace veinte años.

➔Aquí se ha desatado la fiebre por **«Super Smash Bros Brawl» para Wii, que ha vendido más de 850.000 copias** en la primera semana. El éxito de este lanzamiento ha llegado acompañado del anuncio de **«Space Channel 5.0» con canciones de Michael Jackson** y de nuevos títulos, aún por confirmar, de Square-Enix.

➔También se acaba de confirmar la lista de los **primeros juegos Platinum para PS3 (aquí conocidos como "The Best"),** que se pondrán a la venta el 19 de marzo al precio de 3800 yenes (unos 30 euros). Los títulos elegidos son «Ninja Gaiden Sigma», «Ridge Racer», «Mobile Suit Gundam», «Folklore» y «Resistance: Fall of Man».

➔Y me despido con las declaraciones de Takashi Sensui, de Microsoft Japón, que ha manifestado su intención de **lanzar más juegos de estilo occidental para Xbox 360 a lo largo del próximo año.** ¡Hasta dentro de un mes, amigos!



SPENCER es un soldado que tendrá que enfrentarse a un grupo terrorista equipado con un gran arsenal de armas de fuego y un brazo cibernético muy versátil.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ Lanzamiento: Invierno (Japón), 2009 (España)

EL BRAZO BIÓNICO DE LA LEY

BIONIC COMMANDO

¿Vuestra novia dice que tenéis las manos largas? Pues no es nada comparado con el brazo mecánico de este soldado.



LA HISTORIA



El regreso de una "mala bestia"

EL JUEGO VA A SER UNA SECUELA EN TODA REGLA. La historia nos situará diez años después del «Bionic Commando» para NES, cuando el gobierno americano ha ilegalizado –injustamente- a los soldados biónicos, y encarcelado y sentenciado a muerte a Nathan Spencer, el héroe que protagonizaba el primer juego. Sin embargo, una amenaza terrorista a gran escala va a hacer que el gobierno reconsidere esta situación y vuelva a confiar a Nathan la seguridad nacional.







EL DESARROLLO

Acción mutante

EL BRAZO BIÓNICO SERÁ LA PIEZA CLAVE del desarrollo, ya que todo está pensado para que Nathan aproveche sus posibilidades. Por ejemplo, gran parte del juego la pasaremos balanceándonos de un lugar a otro (a lo Spiderman) o trepando a enormes rascacielos. Además, el brazo también servirá para el combate, ya que Spencer será capaz de usarlo para aplastar a los enemigos o para arrojar contra ellos enormes objetos, gracias a una física muy cuidada. Todo ello sin olvidarnos de un completo equipo de armas de fuego, que hará que los tiroteos y la acción sean frenéticos.







« EL BRAZO BIÓNICO NOS OTORGARÁ GRAN LIBERTAD DE MOVIMIENTO Y LOS ATAQUES MÁS DEMOLEDORES »



LOS GRÁFICOS

Un evolución de veinte años



EL SALTO A LAS 3D SERÁ ESPECTACULAR, y aunque se ha tratado de mantener la atmósfera y localizaciones del original, todo presentará un aspecto acorde a los tiempos que corren. Un claro ejemplo de esto será el protagonista, Nathan Spencer, que ha heredado algunos elementos del clásico, como la ropa militar, pero que ahora presentará un aspecto mucho más "curtido" y agresivo. Por otro lado, en lo referente a escenarios, serán muy variados y combinarán vastos parajes selváticos con apocalípticos escenarios urbanos, en los que podremos destruir casi cualquier cosa que encontremos a nuestro paso, provocando alucinantes efectos gráficos.

BEN JUDD

ESTE PRODUCTOR DE ORIGEN AMERICANO, pero afincado en Japón, ha sido uno de los mayores artífices del regreso de «Bionic Commando». Fan incondicional del juego, ha confiado el desarrollo de esta secuela a Grin, un estudio europeo con sede en Estocolmo. Esta forma de trabajo tan "internacional" encaja perfectamente dentro de la nueva estrategia de Capcom, ya que la compañía japonesa apuesta ahora por los desarrollos con una orientación más "occidental".

REGRESA A LA CIUDAD DEL PECADO EN UNA EXPLOSIVA AVENTURA, Y ACABA CON LA AMENAZA TERRORISTA DE UNA VEZ POR TODAS...

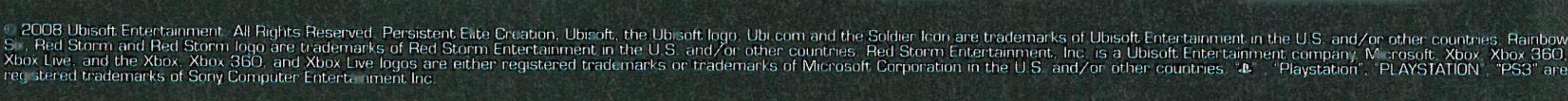
HAGAN FUEGO

16+
www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3



¡LA DIVERSIÓN MÁS ORIGINAL!

NUEVAS FORMAS DE JUGAR CON Wii

La propuesta de Wii ha sido un éxito, pero no ha hecho más que empezar. En los próximos meses llegarán más títulos para toda la familia con los planteamientos más variados, desde hacer deporte a bailar, pasando por disparar ¡y hasta dirigir una orquesta! Prefiráis lo que prefiráis, en estas páginas os vais a encontrar las ideas más originales y prometedoras.

JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS







Juegos y deporte, unidos

Wii FIT

El juego de Wii que más está dando que hablar se basará en una idea sencilla: divertirnos a la vez que nos ponemos en forma. ¡Nosotros ya hemos hecho los primeros ejercicios!

«Wii FIT» DE UN VISTAZO

- **EL PACK** se compondrá del periférico (Wii Balance Board) y el juego («Wii Fit»).
- **EL LANZAMIENTO** en España tendrá lugar en primavera. Su precio no esta confirmado aún.
- **EL PÚBLICO** al que va dirigido el juego es cualquier persona con ganas de hacer deporte, al margen de su experiencia con las consolas.

El periférico: Wii Balance Board

MEDIDAS: 45 cm (ancho) x 27 cm (alto) x 4 cm (profundidad)
PESO: 3,6 kilos **PESO QUE SOPORTA:** Hasta 136 kilos

Lo más llamativo de «Wii Fit» es, sin duda, este curioso periférico. En su forma y utilización es muy similar a una báscula convencional, y se alimenta con 4 pilas tipo AA. No tiene cables o botones (tan solo uno de encendido) y se comunica con la consola de forma inalámbrica. Para usarla basta con colocarse encima (mejor descalzos) y ella se encarga de medir nuestro peso y la presión individual que ejercemos en cada una de sus mitades.



Así se empieza

Tras abrir el embalaje, lo siguiente es colocar la Wii Balance Board frente a la tele y meter el juego en la consola. Entramos en el juego, pulsamos el botón de encendido en la "báscula" y ya podemos empezar. En nuestra primera partida debemos crear un perfil con nuestra edad y peso, para que el juego mida lo bien que lo hacemos. Una vez en faena, tendremos que movernos de acuerdo al ejercicio: sobre un pie, de rodillas, erguidos....

UNA SESIÓN DE GIMNASIA AL DÍA

TRAS CREAR EL PERFIL podremos optar por hacer ejercicios diarios recomendados por la consola: ¿queremos perder un par de kilos en un plazo razonable? ¿o tal vez mantenernos en forma y punto? Da igual, el juego nos propondrá pruebas de acuerdo a nuestras necesidades.

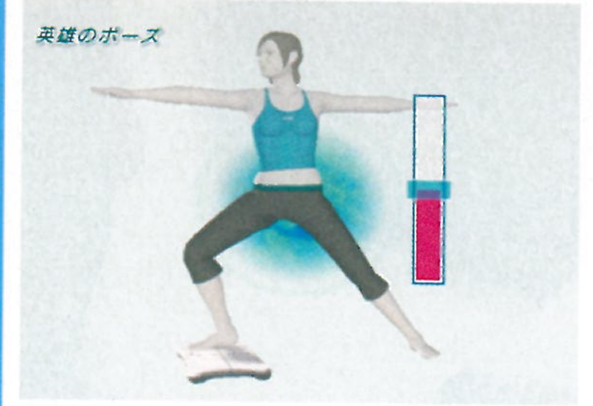
LOS MINIJUEGOS son la otra opción que aparecerá al iniciar cada sesión. Éstos no entrarán en nuestro "plan de ejercicios" diario, sino que serán pruebas sueltas para que practiquemos ciertas facetas físicas por nuestra cuenta. Habrá unas 40 pruebas, divididas en 4 categorías, que os hemos detallado en la página siguiente.

EL ENTRENADOR PERSONAL nos evaluará y ayudará con determinadas pruebas (principalmente las de acondicionamiento muscular y yoga), por medio de mensajes de texto y su propia voz. Podremos elegir entre un chico o una chica, lo cual no afectará a los mensajes que nos transmita.

TIPOS DE PRUEBAS

YOGA

ESTOS EJERCICIOS ESTÁN ORIENTADOS A LA RELAJACIÓN Y A LA SERENIDAD tanto física como mental. A diferencia de los demás, consisten en mantener una postura relativamente compleja durante unos segundos, respirando lentamente e intentando mantener la concentración. Hay quince ejercicios distintos (al principio sólo 4 de ellos están libres), algunos de los cuales tienen una dificultad media-alta, como la pose del árbol o el "puente". En todo momento podemos hacer que el instructor nos explique primero cómo hacerlos y luego intentarlo nosotros. Mientras realizamos la postura, un diagrama nos muestra si estamos manteniendo el equilibrio sobre el punto exacto, y al final vemos la puntuación.



MANTENER LA CONCENTRACIÓN mientras aguantamos la postura será fundamental en estas pruebas.

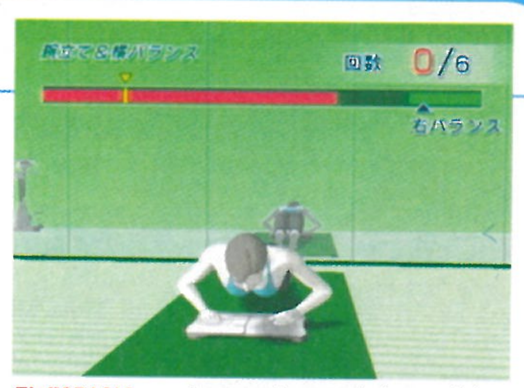


EL PUNTO DE EQUILIBRIO será nuestra referencia a la hora de ser evaluados por nuestro instructor.

ACONDICIONAMIENTO MUSCULAR

SON LAS ACTIVIDADES MÁS FATIGOSAS y consisten en repetir ciertos movimientos para desarrollar músculos concretos. Los ejemplos que más os sonarán son los abdominales o las flexiones. En algunos de estos casos no tenemos que colocar los pies sobre la Wii Balance Board, sino las manos. En esta categoría también nos ayuda el instructor, que hace el movimiento antes que nosotros si así lo queremos. Como se trata de movimientos reiterativos, un contador nos indica por qué paso vamos. Hay quince ejercicios para elegir, cada uno pensado para diferentes partes del cuerpo.





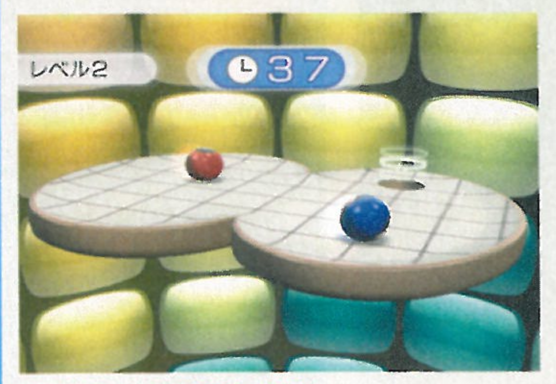
EL ESPACIO para hacer estos movimientos debe ser mayor que en las demás categorías.





MINIJUEGOS DE EQUILIBRIO

ALGUNAS DE LAS PRUEBAS MÁS DIVERTIDAS ESTÁN AQUÍ. El objetivo es aprender a controlar nuestro equilibrio o la cantidad de presión que ejercemos con cada pie (esta es la base de las pruebas), todo ello mientras manejamos a los divertidos Miis. Entre los 9 retos disponibles hay algunos muy curiosos, como el de intentar dar de cabeza a los balones que vienen o inclinar una plataforma para que las bolas se cuelen por su agujero. En algunos también tenemos que hacer que salte nuestro Mii: nosotros tenemos que incorporarnos bruscamente para simular ese salto.



EJERCER LA PRESIÓN JUSTA con cada pie es fundamental. Tenemos que ser muy precisos...

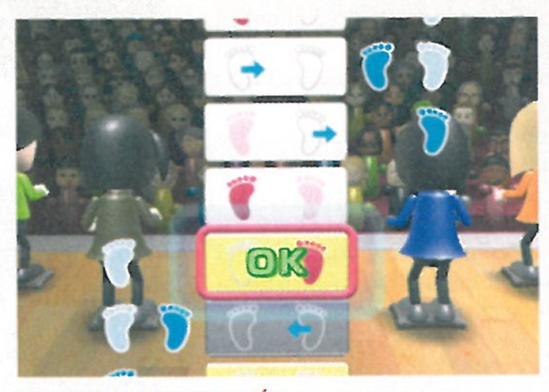


LA CUERDA FLOJA es una de las pruebas más divertidas del juego. ¿Llegaremos al otro extremo?



MINIJUEGOS AERÓBICOS

ESTOS EJERCICIOS SON INFORMALES Y EN ELLOS VEREMOS EN PANTALLA A NUESTRO Mii. Se trata de pruebas de unos minutos de duración, en los que hacemos un ejercicio constante, pero no demasiado exigente. La idea es mejorar poco a poco nuestro fondo físico, a la vez que nos divertimos con pruebas directas y coloridas. Algunos ejemplos: girar las caderas para mover varios "hoola-hoop" a la vez, mover los pies de un lado a otro como si hiciéramos "step"... Podemos elegir entre nueve pruebas distintas.



SEGUIR LA COREOGRAFÍA en este "step" os obligará a pisar alrededor de la Balance Board.



LA DURACIÓN de estas pruebas es algo superior a las demás. Un ejemplo es esta ruta de "footing".

CONCLUSIÓN

La variedad de pruebas y el planteamiento "asequible para todos" de este título lo convierten en la próxima gran apuesta familiar de la consola. En torno a abril veremos si en España cala tan hondo como en Japón, donde ya ha vendido 1.200.000 copias. ¡Menudo éxito!

CARACTERÍSTICAS

	1	2	3	4	5
ORIGINALIDAD	■	■	■		
EJERCICIO	■	■	■	■	■
FACILIDAD DE MANEJO	■	■	■	■	

ESPACIO NECESARIO: 5 m² (como en un gimnasio)



PARA TOCAR imitaremos el movimiento de cada instrumento.

SINCRONIZAR los movimientos con los iconos de la pantalla será nuestra tarea.

NINTENDO · NAVIDAD

Para melómanos

Wii MUSIC

DE QUÉ VA: Este juego lleva despertando expectación desde que la consola de Nintendo se dio a conocer, y ahora por fin se van sabiendo nuevos datos sobre el que está llamado a ser uno de los planteamientos más originales de Wii (que ya es decir). La idea será convertirnos en músicos y tocar nuestra partitura dentro de las actuaciones de una banda musical. De esta forma, podremos tocar la trompeta, la guitarra, el xilófono... o incluso convertirnos en el director de toda la orquesta. En este último caso tendremos que mover el Wiimote como si de una batuta se tratara para marcar el ritmo a los demás.

Ser un director de orquesta o músico resulta una propuesta de lo más curiosa. ¿Qué tal se le da a Dani tocar el tambor?

CUANDO ELIJAMOS UN INSTRUMENTO, el esquema de control se adaptará a la forma en que lo tocaríamos en la realidad. Si, por ejemplo, optamos por la trompeta, al subir o bajar el Wiimote el sonido se volverá fuerte o bajo. Si tocamos los tambores podremos mover dos Wiimote como lo haríamos con las baquetas. Habrá cuarenta instrumentos musicales en total y podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente (en realidad la banda podrá ser de hasta seis miembros, pero dos estarán controlados por la consola), cada uno con su propia partitura. Sin lugar a dudas, este será uno de los títulos más originales de la consola para este año. HC



EL INTERFAZ se basará en sencillos iconos que se moverán al ritmo de cada melodía.



PRESTACIONES

	1	2	3	4	5
ORIGINALIDAD	■	■	■		
EJERCICIO	■	■			
FACILIDAD DE MANEJO	■	■	■		

ESPACIO NECESARIO: 2 m² (mover los brazos basta)







■ **LA ALFOMBRA** tendrá 4 flechas que pisaremos en el momento justo.

■ **LOS DUELOS** de varios jugadores a la vez serán lo más llamativo del juego.

➔ **KONAMI**  ➔ **MARZO**

Para bailones

DANCING STAGE: HOTTEST PARTY

➔**DE QUÉ VA:** La saga de baile por excelencia llegará a Wii con este título, gracias al cual os moveréis al ritmo de canciones como "I don´t feel like dancing", "99 Red Balloons" o "Karma Chameleon", todas versionadas con ritmo discotequero. Encontraremos desde pop japonés hasta locuras Trance. El control será el típico: tendremos que colocarnos sobre la alfombrilla que vendrá con el juego y pisar cuando corresponda la flecha de la pantalla. También habrá iconos especiales (como pulsar 2 veces una dirección o, por primera vez en la serie, agitar el Wiimote y el Nunchako).

➔**HASTA CUATRO JUGADORES** podrán participar, cada uno con su alfombrilla, ya sea colaborando o compitiendo por conseguir la mayor puntuación. También podremos optar por jugar un modo carrera (llamado Pista de Baile) en el que desbloquearemos escenarios o temas y entrar en el Entrenamiento (donde encontraremos ejercicios para quemar calorías). En cualquier opción, veremos divertidos personajes bailando al ritmo de la música. Todo combinado seguro que nos reconcilia con la pista de baile.

La alfombrilla será el espacio sobre el que tendremos que movernos. Bailar más o menos ya será cosa nuestra...



LOS ICONOS a veces propondrán movimientos especiales. ¡No quitéis el ojo de la pantalla!



✱ CARACTERÍSTICAS

	1	2	3	4	5
ORIGINALIDAD					
EJERCICIO					
FACILIDAD DE MANEJO					

ESPACIO NECESARIO: 2 m² (por cada alfombrilla)



LAS MARACAS se imitarán al agitar el Wiimote y el Nunchaku a la vez.

LOS ICONOS de la pantalla nos dirán qué postura poner en cada momento.

SEGA | PRIMAVERA

Para fiesteros

SAMBA DE AMIGO

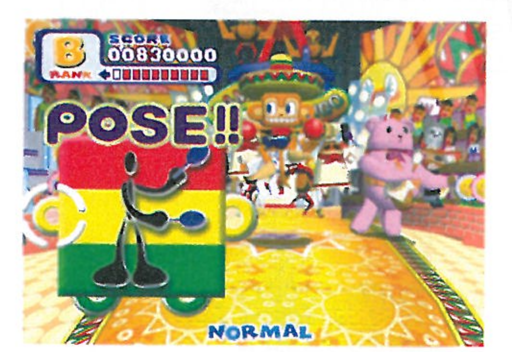
DE QUÉ VA: Los usuarios de nuestra añorada Dreamcast seguro que recuerdan este título, que se jugaba con unas maracas que debíamos agitar al ritmo de las canciones. Obviamente, ahora serán el Wiimote y el Nunchako los que las sustituyan. Tendremos tres posiciones básicas (arriba, centro y abajo), y poniendo cada "maraca" en el punto que nos indiquen crearemos los ritmos necesarios para puntuar y llegar hasta el final de cada tema. Si mantenemos el ritmo conseguiremos un multiplicador y habrá momentos en los que tendremos que adoptar poses especiales. Todo esto en coloridos escenarios, donde el gran protagonista será el mono Samba.

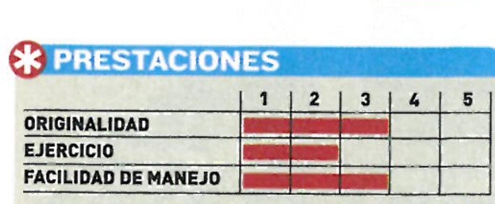
Tendremos que agitar el Wiimote y el Nunchako como si fueran maracas. Lo importante: tener reflejos y ritmo.

LA LISTA DE CANCIONES aún no se ha hecho pública. Es de esperar que, como ya ocurría en el caso de Dreamcast, haya algunas reales (en el original había temazos tan conocidos como "Livin´ La Vida Loca", "Samba de Janeiro" o "Macarena", así que suponemos que se incluirán éxitos similares), más otras creadas para la ocasión. Lo que sí sabemos a ciencia cierta es que no faltarán el multijugador simultáneo ni algunos minijuegos para sacar todo el partido a nuestro lado más "sabrosón". HC



EL MULTIJUGADOR será lo más divertido del juego. La mecánica será igual que en solitario.





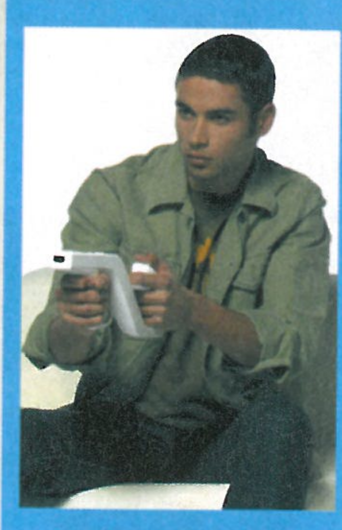
PRESTACIONES

	1	2	3	4	5
ORIGINALIDAD	■	■	■		
EJERCICIO	■	■			
FACILIDAD DE MANEJO	■	■	■		

ESPACIO NECESARIO: 2 m² (mover los brazos basta)


YA A LA VENTA
NINTENDO DS
SQUARE ENIX
LA FANTASÍA ASCIENDE A LOS CIELOS
Regresa al bello mundo de Ivalice un año después de los extraordinarios sucesos acaecidos en FINAL FANTASY® XII. Utiliza el lápiz táctil de Nintendo DS para explorar de manera intuitiva los cielos y todo tipo de territorios. Crea una legión de monstruos y convierte tu pequeño grupo en un gran ejército para evitar la aniquilación de los inocentes. Disfruta de una novedosa entrega de la saga FINAL FANTASY que gustará tanto a los seguidores más veteranos como a las nuevas generaciones.
FINAL FANTASY® XII
REVENANT WINGS®
12+
www.pegi.info
www.ff12revenantwings.es
© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.





- **EL Wii ZAPPER** será todo lo que necesitemos para vencer a los zombis.
- **LOS 2 JUEGOS** se basarán en largos recorridos con jefes esperando al final.



Para héroes de acción

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3

DE QUÉ VA: Los episodios segundo y tercero de la mítica saga «The House of the Dead» van a llegar recopilados en un único juego, que mantendrá intacto el sabor de las máquinas recreativas en las que los disfrutamos. Tanto es así que podremos usar el adaptador de pistola Wii Zapper para disparar a los zombis de la pantalla, como si estuviéramos usando la pistola original de la recreativa. También se podrá jugar simplemente con el Wiimote y, para que la experiencia sea más divertida, habrá una opción para dos jugadores simultáneos dentro del modo Historia normal, para que cada uno dispare como prefiera. Eso sí, las vidas serán compartidas, así que será mejor que juguéis bien para que vuestro colega no se enfade.

Será suficiente con apuntar a la pantalla para jugar. La recarga se hará disparando fuera del rango de la televisión.

POR SI NO HABÉIS JUGADO ANTES, la idea es sencilla: disparar a las hordas de zombis y monstruos varios que vienen hasta nosotros con ganas de darnos un buen "bocao". Si disparamos a puntos clave como la cabeza o las piernas, podremos deshacernos de ellos más fácilmente. Además, al acabar cada nivel nos esperarán duros jefes finales para los que tendremos que descubrir la rutina de ataque. Si disparáis a los objetos del escenario, conseguiréis mejoras de salud o puntos extra. 2 juegos de desarrollo clásico y gran calidad, al fin juntos: un sueño para los fans del género. HC



MUCHOS ZOMBIS AVANZARÁN en línea recta, pero otros estarán en constante movimiento.

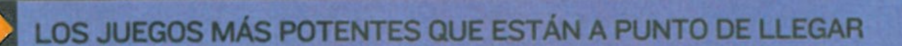


PRESTACIONES

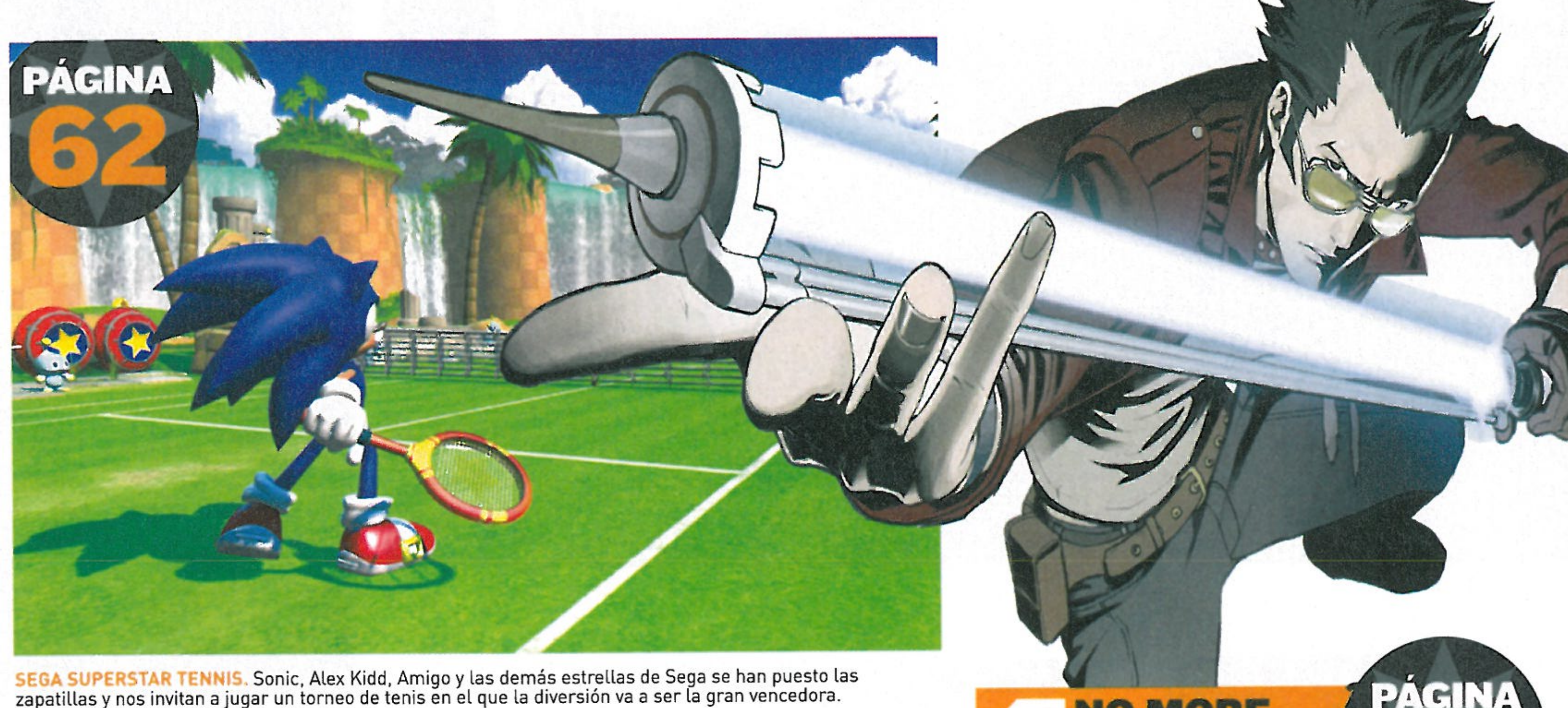
	1	2	3	4	5
ORIGINALIDAD	■				
EJERCICIO	■	■			
FACILIDAD DE MANEJO	■	■	■	■	■

ESPACIO NECESARIO: 3 m² (como si tirárais a la diana)

PREESTRENO



LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



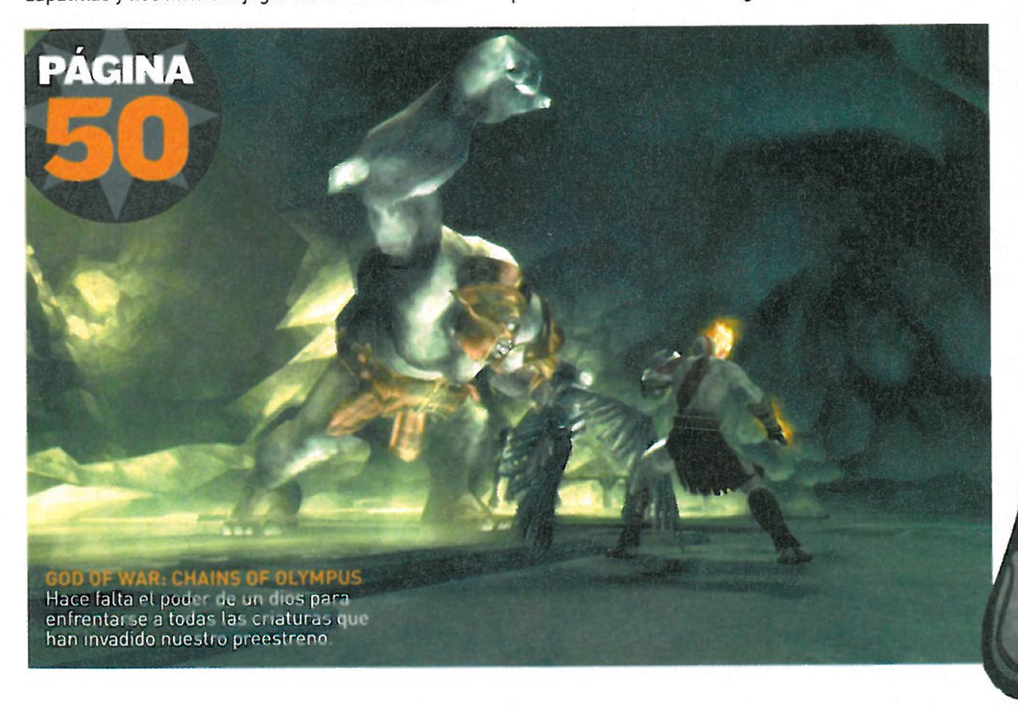
PÁGINA 62

SEGA SUPERSTAR TENNIS. Sonic, Alex Kidd, Amigo y las demás estrellas de Sega se han puesto las zapatillas y nos invitan a jugar un torneo de tenis en el que la diversión va a ser la gran vencedora.

PÁGINA 58

NO MORE HEROES

¿Queréis saber por qué esta aventura en "cel-shading" se va a convertir en un juego de culto para Wii? Pues no os perdáis nuestra primera impresión.



PÁGINA 50

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Hace falta el poder de un dios para enfrentarse a todas las criaturas que han invadido nuestro preestreno.



PÁGINA 54

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Salid al césped y estirad las piernas, porque el simulador de fútbol más real llega a Wii.

EN ESTE NÚMERO...

Ya se acerca la primavera, y este año hemos decidido cambiar las flores por un buen ramillete de juegos. Aventuras, deportes, "shooter", acción... ¡Os adelantamos lanzamientos para todos los gustos y para todas las consolas!

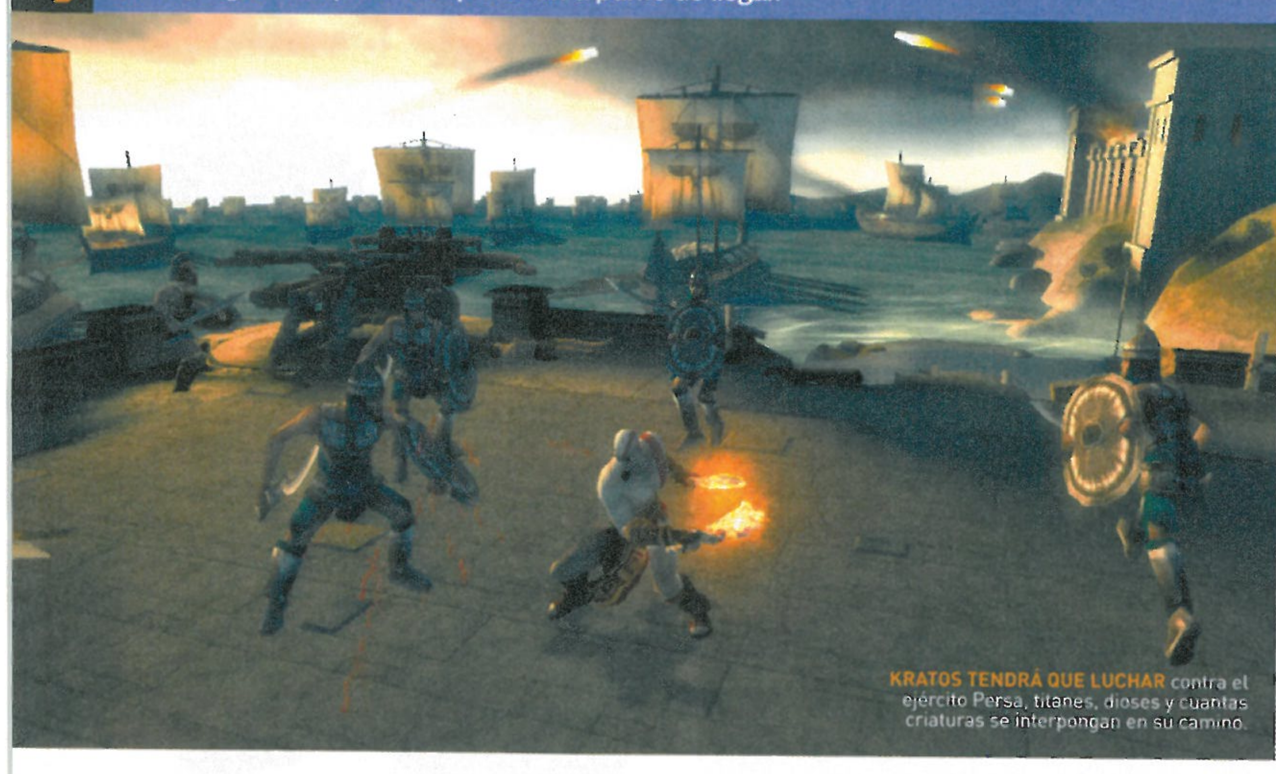
PlayStation 3

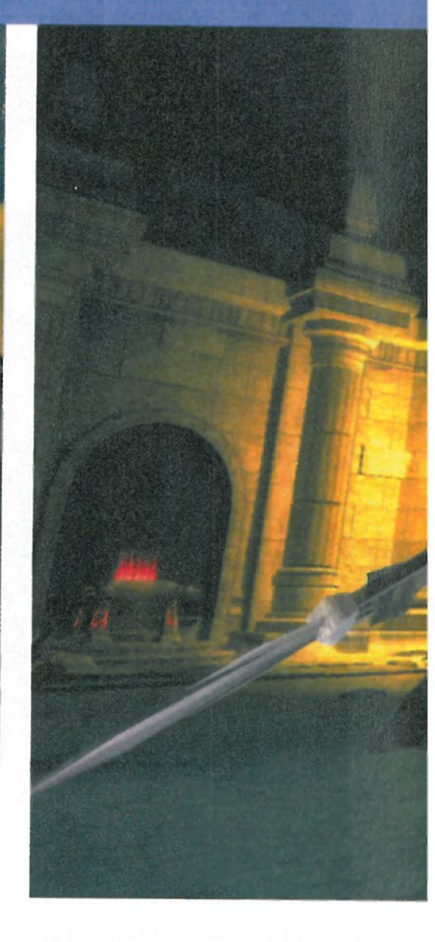
Xbox 360

Nintendo DS

Wii

PSP


KRATOS TENDRÁ QUE LUCHAR contra el ejército Persa, titanes, dioses y cuantas criaturas se interpongan en su camino.




LAS CLAVES

1 LOS COMBATES salvajes y sin descanso serán el hilo conductor de esta aventura "titánica".

2 LOS ENEMIGOS FINALES protagonizan los momentos más intensos del juego. Habrá que buscar su punto débil.

3 LA AMBIENTACIÓN "mitológica" y sólo para adultos incluirá decenas de detalles ocultos, como estas prisioneras.

Marzo
Sony
Aventura de acción

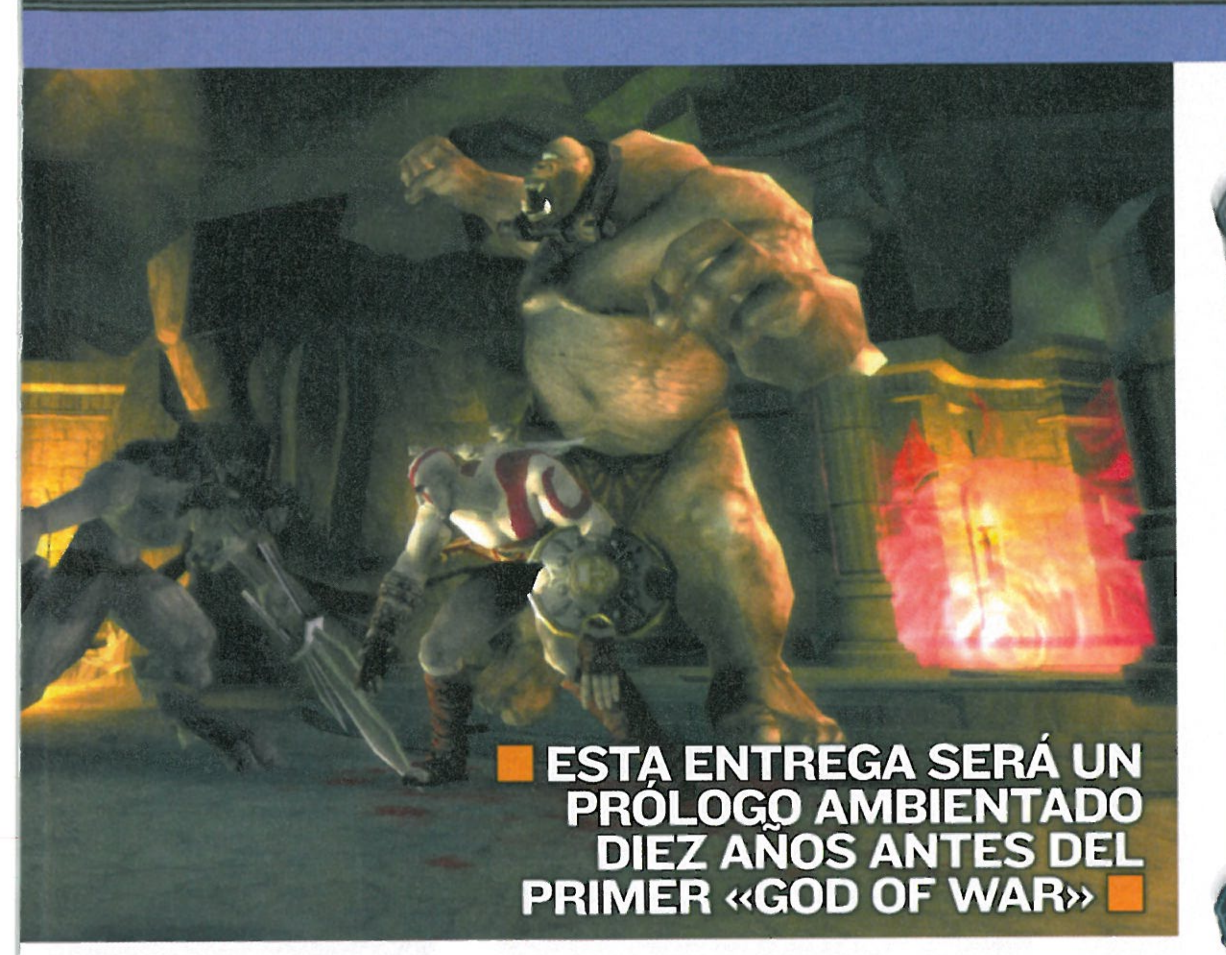
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Los antiguos griegos no sólo nos transmitieron el arte, la filosofía y la democracia. Ellos también nos dejaron a Kratos, un guerrero espartano tan poderoso que se atrevía a desafiar a los dioses.

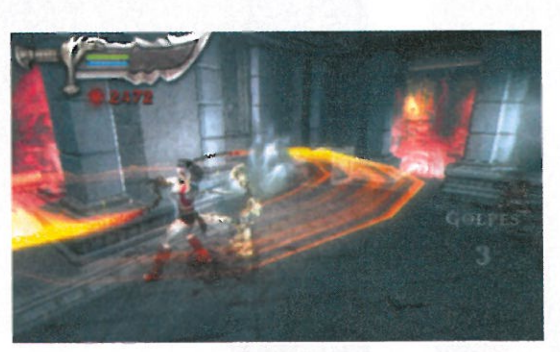
UNA AVENTURA DE PROPORCIONES ÉPICAS está a punto de remover los cimientos de nuestra PSP. A su protagonista seguro que ya le conocéis. Se trata de Kratos, un guerrero griego que en PS2 ya se ha enfrentado en un par de ocasiones a los dioses del Olimpo. ¡Y de qué manera! En «Chains of Olympus», que será un prólogo ambientado diez años antes del primer «God of War», volveremos a "pasear" por los lugares más reconocibles de la Grecia antigua, desde la ciudad de Atenas a escenarios mitológicos como el templo de Helios o el Hades, mientras vamos dando leña armados con nuestras espadas "encadenadas".

El sistema de juego será tan variado como en las entregas anteriores. Además de vernos las caras con cientos de criaturas legendarias, como medusas, cíclopes o minotauros, tendremos que resolver puzles "titánicos" y registrar unos escenarios enormes. Para satisfacer a los jugones más exigentes, también tendremos nuestra ración de plataformas, minijuegos de habilidad y unos enfrentamientos finales "marca de la casa". Y os podemos asegurar que será una experiencia inigualable, capaz de hacernos vibrar como nunca habíamos hecho antes con una portátil.

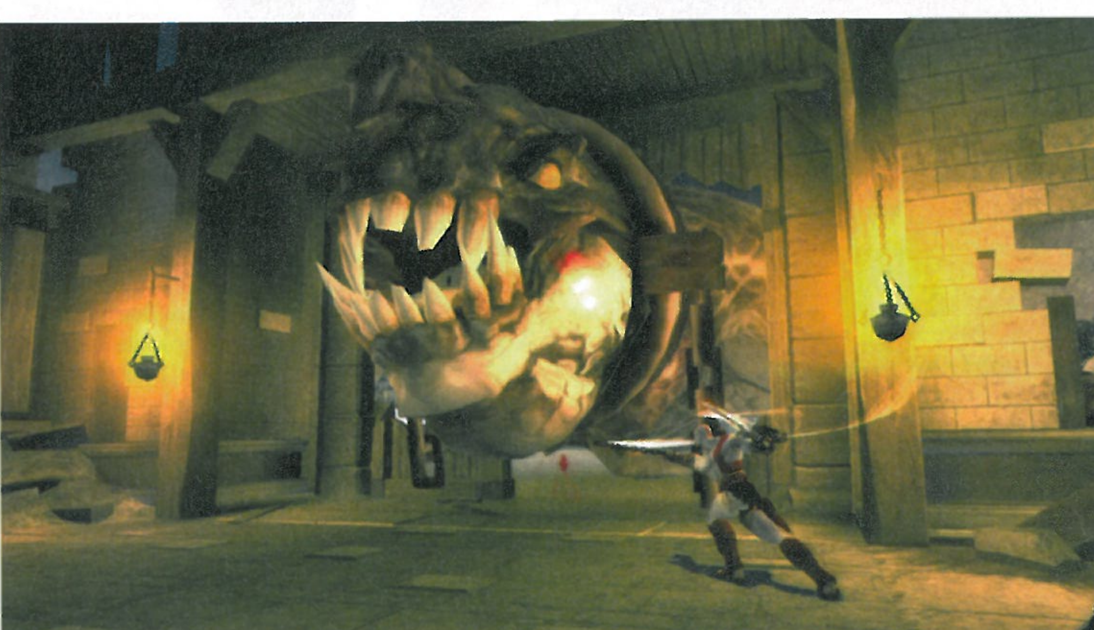
KRATOS PODRÁ UTILIZAR LAS ARMAS más poderosas del Olimpo. Sus espadas gemelas, que fueron un regalo de la propia diosa Atenea, se complementarán con el escudo de Helios (que servirá para devolver los ataques enemigos y reflejar la luz del sol) o la lanza de Tritón, que nos permitirá respirar bajo el agua. Del mismo modo, podremos usar algunos elementos del entorno, como una antor-



ESTA ENTREGA SERÁ UN PRÓLOGO AMBIENTADO DIEZ AÑOS ANTES DEL PRIMER «GOD OF WAR»







EL APARTADO TÉCNICO DEL JUEGO reflejará el estilo detallado y espectacular de los dos «God of War» anteriores. Os parecerá mentira encontraros con unos enemigos finales de este tamaño en la pequeña pantalla de vuestra PSP.

¡OJO AL DATO!

Encargados de la adaptación...
ES UN JUEGO DE READY AT DAWN STUDIOS
Este equipo de programación se ha especializado en llevar juegos de otras compañías a PSP. Su primer título fue «Daxter», basado en una franquicia de Naughty Dog, que ya ha superado los dos millones de unidades vendidas en todo el mundo.

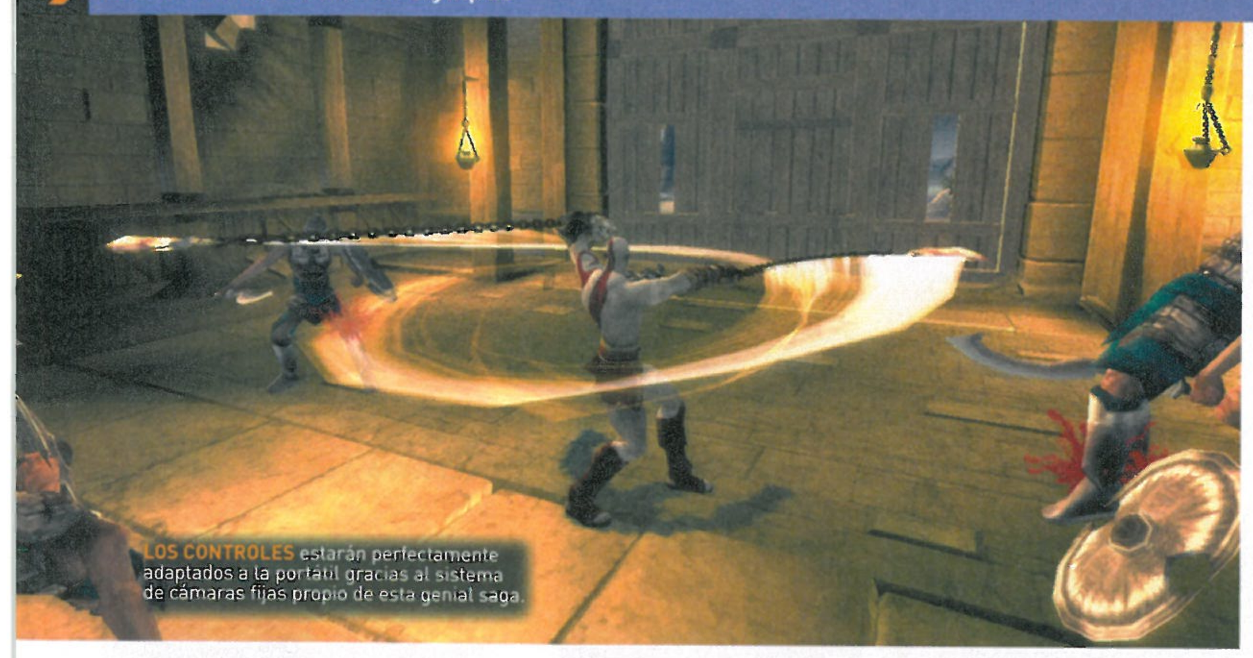
Kratos atiende la llamada...
ESTE MES «GOD OF WAR» LLEGARÁ A LOS MÓVILES
Ya está disponible esta versión en 2D de «God of War». Su desarrollo transcurre entre los dos juegos de PS2, y nos invita a ajustarle las cuentas a un traidor del Olimpo. Leed el análisis en "Planeta Móvil".



God of War: Traición

KRATOS

ESTE GUERRERO ESPARTANO nos desvelará nuevos detalles sobre su vida "mortal" en los numerosos "flashbacks" que aparecen en el juego. Esta vez contará con nuevas armas y habilidades.



LOS CONTROLES estarán perfectamente adaptados a la portátil gracias al sistema de cámaras fijas propio de esta genial saga.









LOS HÉROES SE PASAN A PSP

Kratos no es el primer personaje que ha decidido continuar sus aventuras en la portátil de Sony. Aquí hemos seleccionado a los principales, aunque hay muchos más. Sam Fisher («Splinter Cell»), Sir Arthur de «Ghost and Goblins» o Dan Fortesque («Medievil») también han hecho sus pinitos en esta consola de bolsillo.



DAXTER (SONY) El simpático compañero de Jak en PS2 se atrevió con una aventura en solitario que mezcla plataformas y acción.



PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS (UBISOFT) Se trata de la versión portátil del juego de PS2, con ligeras mejoras en el apartado técnico.



SYPHON FILTER LOGAN´S SHADOW (SONY) El agente Gabe Logan estrenó su última aventura en PSP antes de saltar a las consolas de sobremesa.



METAL GEAR PORTABLE OPS (KONAMI) Después de la saga de estrategia «Ac!d» por fin podemos disfrutar de esta aventura de sigilo.



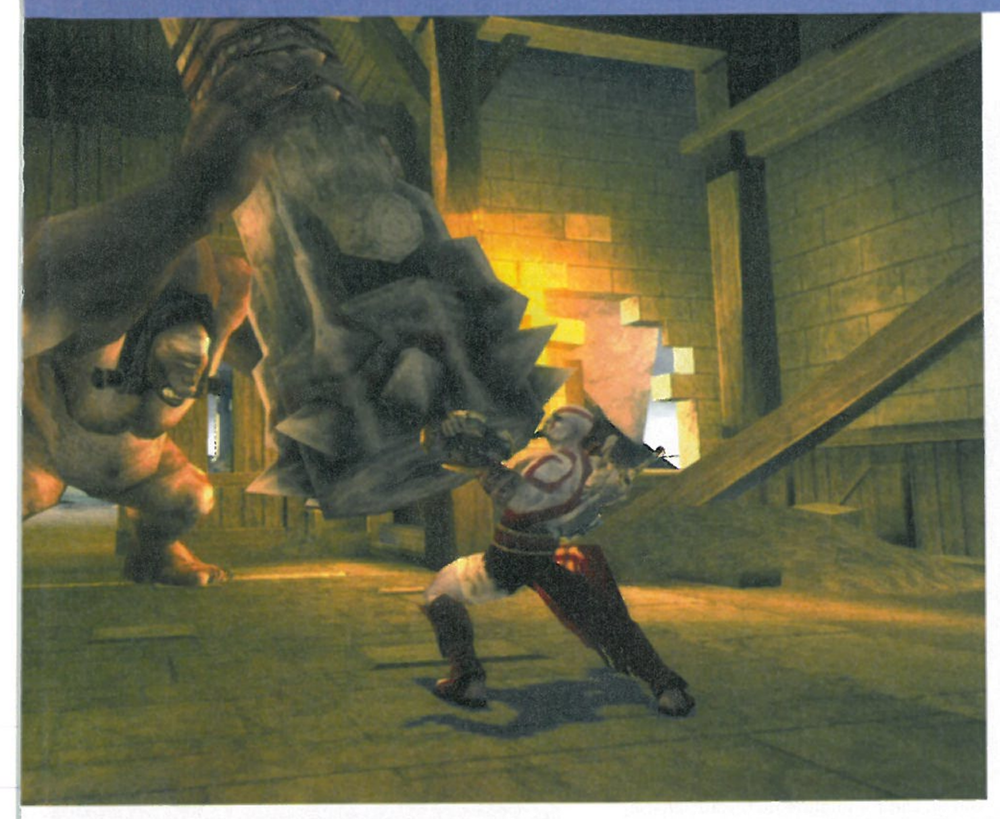
RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA (SONY) Acción y plataformas van de la mano en la aventura más reciente de esta pareja.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY (EIDOS) El "remake" de la primera aventura de Lara Croft también fue un gran éxito en la portátil de Sony.

cha que nos sirve para apartar la niebla o una columna de mármol, perfecta para machacar a los enemigos más grandes.

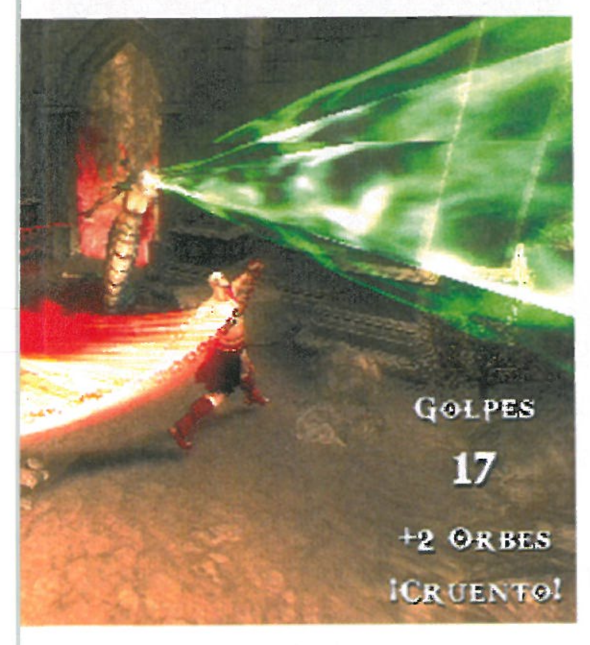
El sistema de control estará perfectamente adaptado a nuestra portátil. Gracias a la cámara fija sólo tendremos que preocuparnos de avanzar y realizar ataques combinando tres botones y el salto. Además, cada vez que eliminemos a un enemigo podremos recoger una serie de orbes que nos darán acceso a nuevos combos, más efectivos. De hecho, «Chains of Olympus» inclui-



■ KRATOS VIAJARÁ POR LUGARES MÍTICOS COMO ATENAS, EL HADES O LAS CUEVAS DEL MONTE OLIMPO ■



TAMBIÉN HABRÁ NIVELES SUBMARINOS e incluso viajaremos a bordo del mítico carro de Helios, tirado por caballos de fuego.





rá un puñado de nuevos golpes y habilidades, que no aparecían en las dos aventuras anteriores. Para realizar las volteretas (que en el juego de PS2 se hacían con el stick derecho) tendremos que combinar los botones L y R. Pero no os preocupéis, porque después de jugar durante un par de minutos todo irá como la seda.

→ EL AIRE DE SUPERPRODUCCIÓN DE TODA LA SAGA volverá a estar presente en esta entrega portátil. El guión (que incluirá algunos elementos sólo para adultos) estará perfectamente integrado con los mitos más conocidos, y estará narrado mediante secuencias tipo cómic que se alternarán con vídeos en 3D. Además, los fans del personaje agradecerán los "flashbacks" que nos revelarán la historia de Kratos antes de conseguir sus poderes divinos. Por supuesto, este UMD también va a recuperar alguno de los elementos que tanto éxito tuvieron en los primeros «God of War», como las acciones que transcurren en segundo plano (no os perdáis la ciudad asediada del primer escenario), la posibilidad de usar máquinas de guerra (como catapultas o arietes) para cambiar el curso de la batalla y las secuencias interactivas.

→ EL APARTADO TÉCNICO, por su parte, también promete sacarle el máximo partido a la "pequeña" de Sony. Las animaciones de combate, el tamaño de los escenarios o los sorprendentes efectos en tiempo real (como el reflejo sobre el suelo, la niebla o la iluminación del fuego) se unirán a unos enemigos finales inmensos, a los que tendremos que derrotar resolviendo las típicas secuencias de botones. El doblaje al castellano y la épica banda sonora también pondrán de su parte para sumergirnos en la aventura, que ya se adivina como auténtico "vendeconsolas" para la portátil. El mes que viene os confirmaremos si se han cumplido nuestras expectativas.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego tan variado, espectacular y divertido como sus "hermanos" de PS2, que promete aprovechar al máximo las posibilidades de la portátil.



ESTA MÍTICA SAGA FUTBOLERA aterrizará en la consola de Nintendo con un control totalmente revolucionario, pero con la promesa de no perder ninguna de las virtudes que la han llevado a lo más alto.



LAS CLAVES

1 EL CONTROL mediante un cursor será de lo más original y nos dará un dominio total del equipo.

2 LOS MODELOS de los jugadores serán similares a los de PS2, así que serán reconocibles.

3 LOS MiiS podrán disputar divertidos partidos, sin perder ni un ápice de la jugabilidad y realismo de esta saga.



- Marzo
- Konami
- Fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Los mejores futbolistas del mundo están a punto de saltar al césped en Wii, pero necesitan que alguien se eche el equipo a la espalda y los lleve a la victoria. Estad listos, porque os va a tocar a vosotros.

ESTA CÉLEBRE SAGA FUTBOLERA se enfrentará en breve a un nuevo reto: hacer su debut en Wii. Y tratándose de una consola tan rompedora, estaba claro que la propuesta de Konami tenía que estar a la altura. Tal y como os hemos estado contando en los últimos meses, esta versión de «PES» ofrecerá un control nunca visto en otro juego de fútbol y otorgará al jugador un dominio total sobre su equipo, pues no sólo manejaremos al jugador que lleve la pelota en cada momento, sino también a todos los que se encuentren a su alrededor. ¿A que suena interesante?

EL INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL será el aspecto más llamativo de esta versión. Controlaremos un puntero que podremos mover por toda la pantalla usando el Wiimote, como si se tratase de un "shooter". Con él podremos hacer principalmente dos cosas: controlar los pases e iniciar desmarques. Cuando apuntemos a una zona del campo y pulsemos el botón B, el futbolista que lleve la pelota enviará allí el balón. En cambio, cuando coloquemos el puntero sobre un jugador que no esté en posesión del balón y lo arrastremos a otra zona del campo manteniendo pulsado el botón B, ese jugador correrá hacia allí.

Al mismo tiempo, podremos controlar al hombre que lleve la pelota con el stick analógico del Nunchako, y disparar a puerta agitándolo de arriba a abajo. Todo esto, que parece tan complicado, no lo será tanto, pues el

UN PUNTERO NOS SERVIRÁ PARA MANEJAR A NUESTRO EQUIPO EN TODO MOMENTO



UNA COMBINACIÓN DE CÍRCULOS Y FLECHAS nos servirá para saber a qué jugador estamos controlando, hacia dónde corre y la dirección del pase que vamos a realizar. Será todo un reto para los futboleros que tengan una Wii.

¡OJO AL DATO!

Una saga omnipresente... SU FÚTBOL ABARCA TODAS LAS CONSOLAS

Tal y como la conocemos actualmente, «Pro Evolution Soccer» forma parte del catálogo de PSone, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii, PSP y DS. Y si sumamos sus orígenes como «International Superstar Soccer», añadimos a la lista Mega Drive, SNES, GC y GBA.

Cambio de look... LA PORTADA DE Wii SERÁ DISTINTA

Todas las versiones de «PES 2008» comparten la misma portada, con las caras de Cristiano Ronaldo y Gianluca Buffon... bueno, todas menos ésta, en la que veremos al portugués haciendo malabarismos con el balón.

PES 2008 (Wii)

CRISTIANO RONALDO

EL CRACK LUSO ha tenido el honor de convertirse esta temporada en la imagen de la saga «PES». Y es que sus regates y golazos lo valen.





SUDANDO LA CAMISETA CON Wii

El sensor de movimiento del Wiimote y su orientación al multijugador convierten a esta consola en el soporte ideal para todo tipo de juegos deportivos. Pero aquí se acabo eso del "sillón-bol" y lo de jugar tirados en el sofá. Así que ya sabéis: a poneros en forma, que tenéis muchos deportes que practicar en vuestro salón.



FIFA 08: El principal rival de «PES» ofrece un control bastante original, además de un apartado de opciones cargado de equipos, torneos y hasta minijuegos.



Wii SPORTS: Este título nos permite jugar al golf, al tenis, a los bolos y hasta boxear, imitando los movimientos de estas disciplinas con el Wiimote.



MARIO & SONIC: Estos dos eternos rivales han decidido resolver sus diferencias por la vía deportiva. Y qué mejor que los Juegos Olímpicos para llevarlo a cabo.



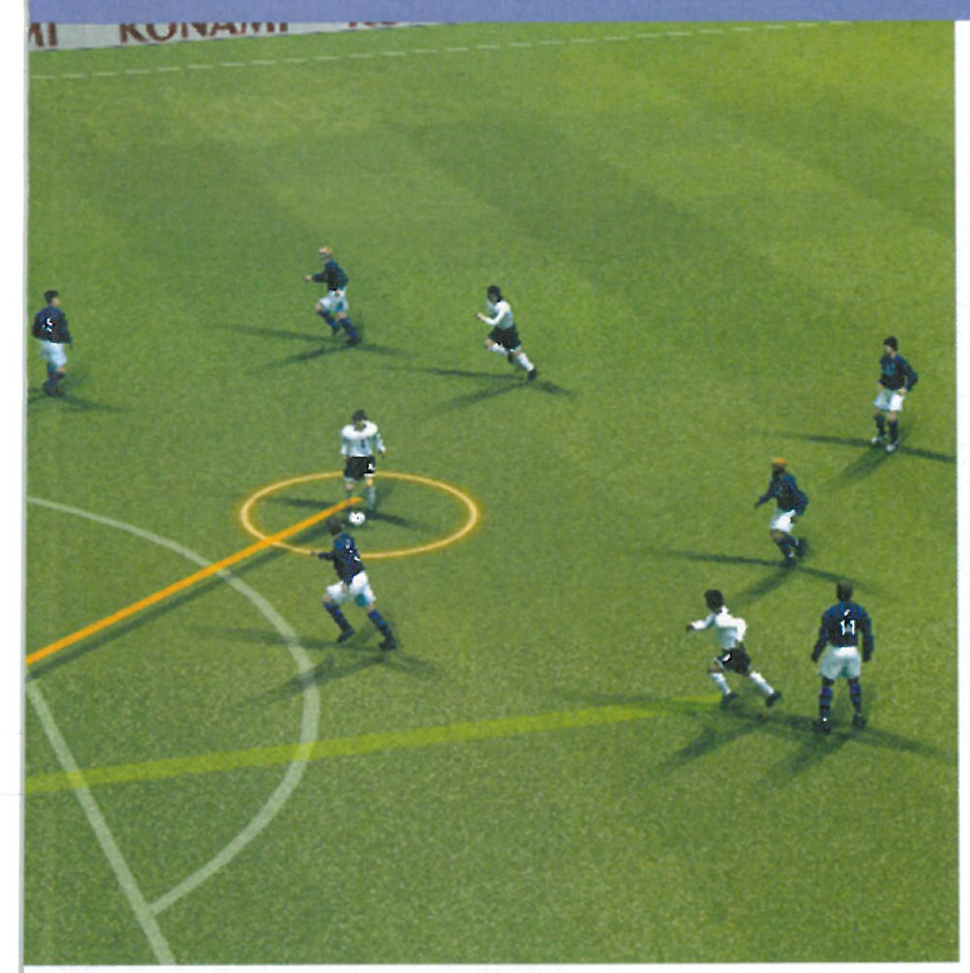
Wii FIT: Este juego para mantenerse en forma ha creado una gran expectación. Como veis en nuestro reportaje de este mes, nos hemos adelantado a su llegada a España.



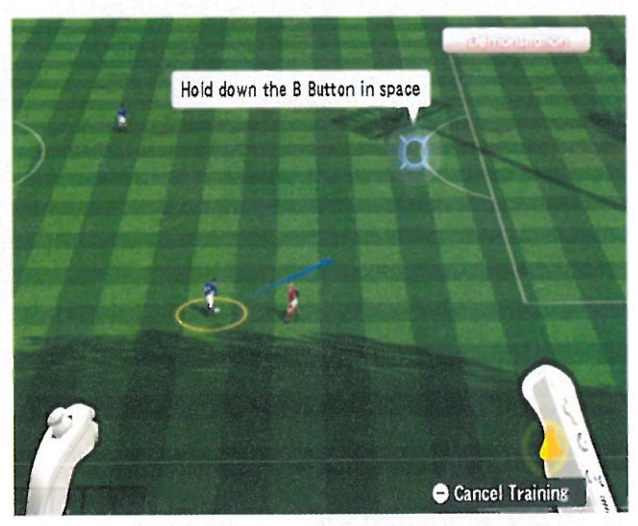
control promete ser muy preciso y sólo harán falta dos o tres partidos para hacerse con él.

→ LOS MODOS DE JUEGO SERÁN MUY COMPLETOS. En esta versión, la clásica Liga Master dará paso al llamado "Camino de Campeones", que será parecido al modo principal de la versión de DS, pero con opciones más variadas e interesantes. Escogeremos un club real o crearemos





JUGAREMOS LOS PARTIDOS DESDE UNA CÁMARA LEJANA, PARA TENER UNA MEJOR VISIÓN DEL CAMPO



EL COMPLETO TUTORIAL nos ayudará a familiarizarnos con el control y a aprender a dominar todas las facetas del juego.





LOS PARTIDOS DE LOS MiiS presentarán este aspecto tan divertido, pero serán igual de realistas que los de los jugadores "de verdad".



LAS OPCIONES TÁCTICAS serán tan completas como de costumbre, pero siempre mantendrán el toque divertido propio de Wii.

uno a nuestro antojo, y nos iremos apuntando a sucesivos torneos, cada vez más complicados. Con nuestras victorias desbloquearemos nuevos torneos, mejoraremos las cualidades de nuestros jugadores y haremos fichajes mediante un curioso sistema de cartas. Este modo promete ser bastante entretenido, pero también contaremos con alternativas más clásicas, como el Mundial, la Eurocopa o las ligas nacionales, así como con divertidos partidos en los que nuestros Miis serán los protagonistas. ¡Imaginaos a 22 Miis sobre el césped! Para partirse de risa.

→LOS JUGADORES SE VERÁN BASTANTE PEQUEÑOS durante los partidos, ya que el peculiar sistema de control nos obligará a utilizar una cámara bastante alejada. Pero no por ello van a dejar de estar cuidadísimos y, es más, se moverán a las mil maravillas. En esta versión se emplearán modelos muy similares a los de PS2, aunque con una resolución mucho más alta. Eso quiere decir que los cracks se parecerán mucho físicamente a los reales y que sus equipaciones y demás detalles estarán recreados a la perfección. Y además, la física del balón promete estar igual de currada, así que preparaos para partidos tan impredecibles y realistas como de costumbre en los «Pro Evolution». Se acerca el momento de que vuestro Wiimote deje de calentar banquillo y salte al terreno de juego. ¿Estáis preparados? Si la respuesta es sí, no os perdáis la review del mes que viene.

→PRIMERA IMPRESIÓN
El sistema de control nos parece un acierto para una consola del estilo de Wii. No es tan complicado como parece y promete grandes momentos.



TRAVIS TOUCHDOWN es un matón que quiere convertirse en el número uno de su profesión. Para ello tendrá que eliminar a los rivales que le preceden en un ranking, usando una espada láser que se compró por internet.





LAS CLAVES

1 **LOS COMBATES** a espada (utilizando el Wiimote) serán muy divertidos y espectaculares.

2 **LA LIBERTAD** de acción seguirá los compases marcados por la saga «GTA».

3 **PODREMOS PERSONALIZAR** la ropa, coleccionar vídeos, tunear la espada y buscar objetos ocultos.

- **Febrero**
- **Grasshopper**
- **Aventura de acción**

NO MORE HEROES

Puede que vista como una estrella de rock y se comporte como un chulo, pero cuando empuña su espada láser, Travis se convierte en un héroe (no os creáis nada del título del juego).

TRAVIS TOUCHDOWN ES EL MATÓN CON MÁS ESTILO de Santa Destroy, pero todavía no es el número uno. Por eso tendremos que echarle una mano, mientras recorre la ciudad eliminando a los diez criminales que van por delante de él en la clasificación. ¿Sus armas? Una personalidad arrolladora, mucho sentido del humor y una espada láser que podremos controlar con el mando de nuestra Wii.

El desarrollo seguirá las pautas de «GTA», es decir, que podremos movernos con libertad por las calles (a lomos de una moto futurista) y conseguir dinero realizando trabajos que irán desde cortar el césped a dar su merecido a una pandilla de hooligans. Cuando tengamos suficiente "pasta" podremos enfrentarnos a nuestro siguiente rival, y aquí es donde «No More Heroes» nos sorprenderá, ya que cada uno de estos jefes tendrá un diseño genial, como una colegiala con una katana o un pistolero cantante.

→EL SISTEMA DE CONTROL SERÁ MUY INNOVADOR. En lugar de mover el Wiimote para dar estocadas, utilizaremos los botones A y B, y una vez que agotemos la vida de nuestro enemigo habrá que rematarle con un movimiento de muñeca. Por supuesto las posibilidades del mando no termi-

¡OJO AL DATO!

Versión idéntica al original...
NO ESTARÁ CENSURADO, AUNQUE SÍ "SUAVIZADO"

La versión de «No More Heroes» que aparecerá en nuestro país será exacta al juego japonés. Es decir, que conservará el argumento, los diálogos y los personajes, aunque no tendrá la sangre ni los desmembramientos que aparecerán en EE.UU.

Sus creadores...
ESTUVIMOS CON SUDA 51 Y TAKADA EN MADRID

Mientras jugaba, Goichi Suda nos comentó algunos detalles acerca del desarrollo del juego. Masafumi Takada, el responsable de la música de «No More Heroes», nos habló del apartado sonoro del juego.



Masafumi Takada y Goichi Suda.

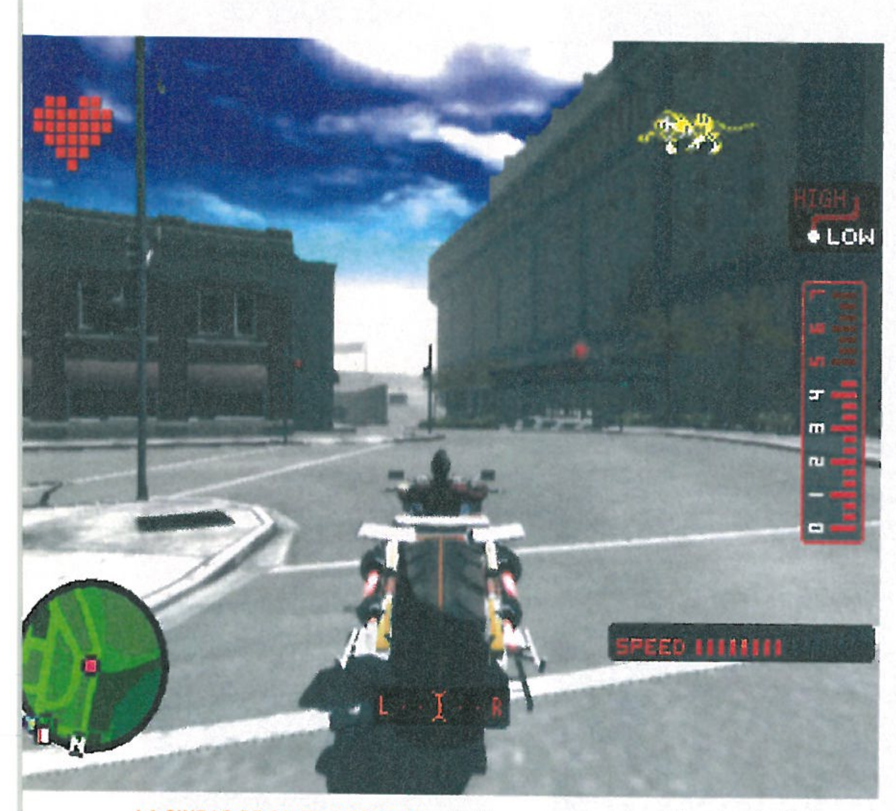
■ TENDREMOS QUE DERROTAR A LOS DIEZ ASESINOS MÁS LETALES DE SANTA DESTROY ■



TRAVIS

EL ESTILO DE NUESTRO PROTAGONISTA será uno de los principales atractivos del juego. Podremos cambiar su atuendo y sus armas a medida que conseguimos dinero.

PARA RECORRER LA CIUDAD nos pondremos a los mandos de esta impresionante moto futurista. Se controlará con el stick analógico, y podremos saltar y hacer caballitos moviendo el Wiimote.



LA CIUDAD DE SANTA DESTROY es ficticia, pero su construcción recordará a las principales capitales de la costa Oeste de los EE.UU., como San Diego y Los Angeles.

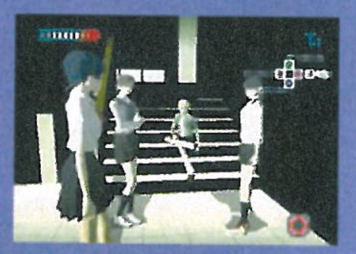


EL SISTEMA DE COMBATE nos permitirá elegir la altura inclinando el mando mientras golpeamos con A y B. Con un giro de muñeca haremos los golpes finales.



JUEGOS CON PERSONALIDAD

Goichi Suda, el creador de «No More Heroes» y cabeza de Grasshopper, se caracteriza por el estilo personal que imprime a todas sus creaciones. Además de los juegos que os mostramos a continuación (todos realizados en cel-shading) también es el responsable de «Michigan Report from Hell» para PS2, de los juegos de Nintendo DS «Contact» y el "remake" de «Flower, Sun and Rain».



BLOOD: ONE NIGHT KISS (PS2) está basado en una popular serie manga. Nosotros interpretamos el papel de una cazavampiros adolescente armada con una espada.



FLOWER, SUN AND RAIN (PS2) es una historia de misterio que se desarrolla en un hotel caribeño, en donde se hospedan algunos de los asesinos más famosos del mundo.



KILLER 7 (GAMECUBE, PS2) lucía una estética muy similar a «No More Heroes» y también estaba protagonizado por un asesino (que podía adoptar siete personalidades).



SAMURAI CHAMPLOO SIDETRACKED (PS2) supuso la adaptación jugable de este anime, que mezcla la estética más actual con una historia de samurais.

nan aquí: también tendremos que menearlo para recargar las baterías, cogerlo como si fuera un teléfono o usarlo para batear.

Tanto el apartado visual como la banda sonora destilarán una gran personalidad. «No More Heroes» estará realizado con una técnica conocida como "toon shading" (estilo dibujos animados) y las animaciones y poses de los personajes parecerán sacados de un anime. La banda sonora electrónica encajará perfectamente con este estilo desenfadado.

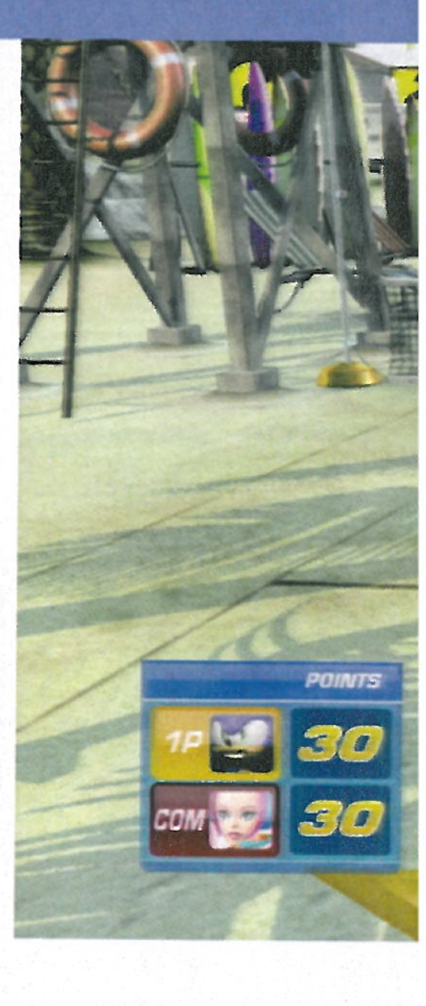
EL SENTIDO DEL HUMOR Y LOS GUIÑOS para fans de los videojuegos estarán a la orden del día. Travis podrá comprarse ropa, coleccionar vídeos o conseguir objetos relacionados con sus series de anime favoritas. Además, tanto el mapa, como algunos efectos de combate estarán realizados como si se tratase de un juego de 8 bits. Las excentricidades llegarán hasta el punto de visitar el "excusado" para salvar la partida. Es decir, que «No More Heroes» lo tiene todo para convertirse en un juego de culto entre los aficionados al género. El mes que viene os contaremos mucho más sobre él.

PRIMERA IMPRESIÓN

El planteamiento es arrollador, al igual que el diseño de personajes y su estupendo sentido del humor.



LOS PARTIDOS DE SONIC y sus compañeros tendrán poco que ver con los de la ATP. Sino mirado el cachondeo que habrá en la pista.





LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES enamorarán a los que llevan años en esto. Estrellas "recientes" como Ulala se juntarán con clásicos como Alex Kidd.

2 LA SENCILLEZ DEL CONTROL, con un carácter totalmente arcade, facilitará las cosas para jugar con amigos desde el primer momento.

3 LOS GOLPES ESPECIALES serán los que le den "vidilla" y espectacularidad a los partidos. ¡Y significarán el regreso de SuperSonic!

- Marzo
- Sega
- Deportivo

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Lo mucho que sudan Federer y Nadal para llegar al número uno del tenis ¡Y dentro de nada Sonic les arrebatará todo el protagonismo!

«SONIC», «JET SET RADIO», «SPACE CHANNEL 5», «Samba de Amigo», «Nights», «Alex Kidd»... no, no es que queramos demostrar nuestros conocimientos de las franquicias más populares de Sega; lo que ocurre es que dentro de poco sus protagonistas van a quedar para jugar al tenis. El erizo azul, el doctor Robotnik, Ulala o Amigo formarán una plantilla de 16 carismáticos personajes que se batirán en pistas inspiradas también en los juegos más conocidos de Sega, como un portaviones sacado de «Afterburner» o la lúgubre mansión de «The House of the Dead». Y para garantizar la variedad, además de torneos y partidos rápidos también podremos jugar online o participar en minijuegos desenfadados.

EL JUEGO TENDRÁ UN CONTROL MUY ACCESIBLE, aderezado con transformaciones especiales que le darán un poco de chispa al desarrollo. Durarán un tiempo limitado y harán que cada golpe sea demoledor: Sonic se convertirá en superguerrero, Beat («Jet Set Radio») llenará la pantalla con sus grafitis y Nights podrá alterar la trayectoria de la bola, por ejemplo. Sin duda, estos serán los momentos más espectaculares de un juego que hará las delicias de los nostálgicos y los amantes de este deporte en su vertiente más arcade. Las versiones de PS3 y Xbox 360 harán gala de los mejores gráficos, mientras que en Wii este apartado se simplificará. Además, también aparecerá en PS2 y DS. ¿Habéis elegido ya cuál es vuestro tenista favorito? HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Los personajes nos han cautivado y tendrá un control muy sencillo. Argumentos que podrían convencer tanto a "talluditos" como a noveles.





SONIC COGERÁ LA RAQUETA DE TENIS PARA MEDIRSE AL RESTO DE ESTRELLAS DE SEGA

¡OJO AL DATO!

Programadores de garantía... SUMO DIGITAL ESTÁ DETRÁS DEL JUEGO
«Sega Superstars Tennis» está siendo creado por los también "padres" de la clásica trilogía «Virtua Tennis», ejemplo a seguir en cuanto a juegos tenísticos se refiere. Una buena premisa.

Sonic no para... UN ERIZO HIPERACTIVO
La mascota de Sega le ha cogido gusto al pluriempleo. Además de las aventuras que protagonizó el año pasado en PS3, 360 y Wii, participó junto a Mario en los Juegos Olímpicos (Wii y DS). Este año se dará de tortas con lo más granado de los videojuegos en «Smash Bros Brawl» para Wii.



Smash Bros Brawl (Wii)



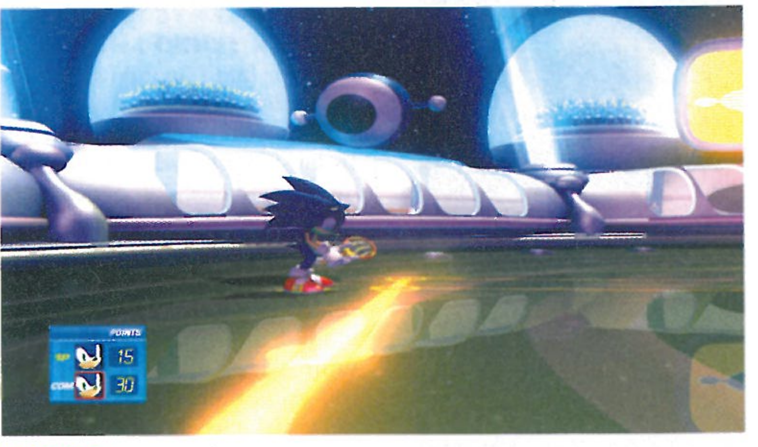
LOS ATAQUES ESPECIALES serán una explosión de efectos. Amigo, sin ir más lejos, llenará la pantalla de maracas y globos cuando quiera despistar al contrario.



EL PLANTEAMIENTO ARCADE marcará el desarrollo de los partidos. Está claro que esto no va a ser un simulador, y que aquí a Roger Federer no se le espera. ¿O sí?



LOS PARTIDOS DE DOBLES serán los más indicados para pasar un buen rato divirtiéndonos en compañía de nuestros amigos. ¡Qué buena derecha, Ulala!



LAS PISTAS también estarán sacadas de los juegos de Sega. Aquí tenéis a Sonic entre luces de neón en el mundo de Ulala, la protagonista de «Space Channel 5».



TENDREMOS QUE LUCHAR contra un ejército de mutantes antes de que un virus nos convierta en uno de ellos.



LAS CLAVES



1 **LOS TIROTEOS** no nos darán ni un segundo de respiro. Deberemos buscar cobertura con un botón contextual, cuya función cambia en cada lugar.



2 **EL GLAIVE** es una cuchilla que podremos lanzar como un boomerang y que ganará propiedades con el fuego, el hielo o la electricidad.



3 **LA AMBIENTACIÓN** será muy oscura, y en algún momento tendrá pinceladas de los juegos de terror, con algún que otro "sustillo".



Marzo
Digital Extremes
Acción

DARK SECTOR

La guerra fría ha terminado, pero las criaturas que nacieron fruto de los experimentos de la época aún siembran el terror en las consolas.

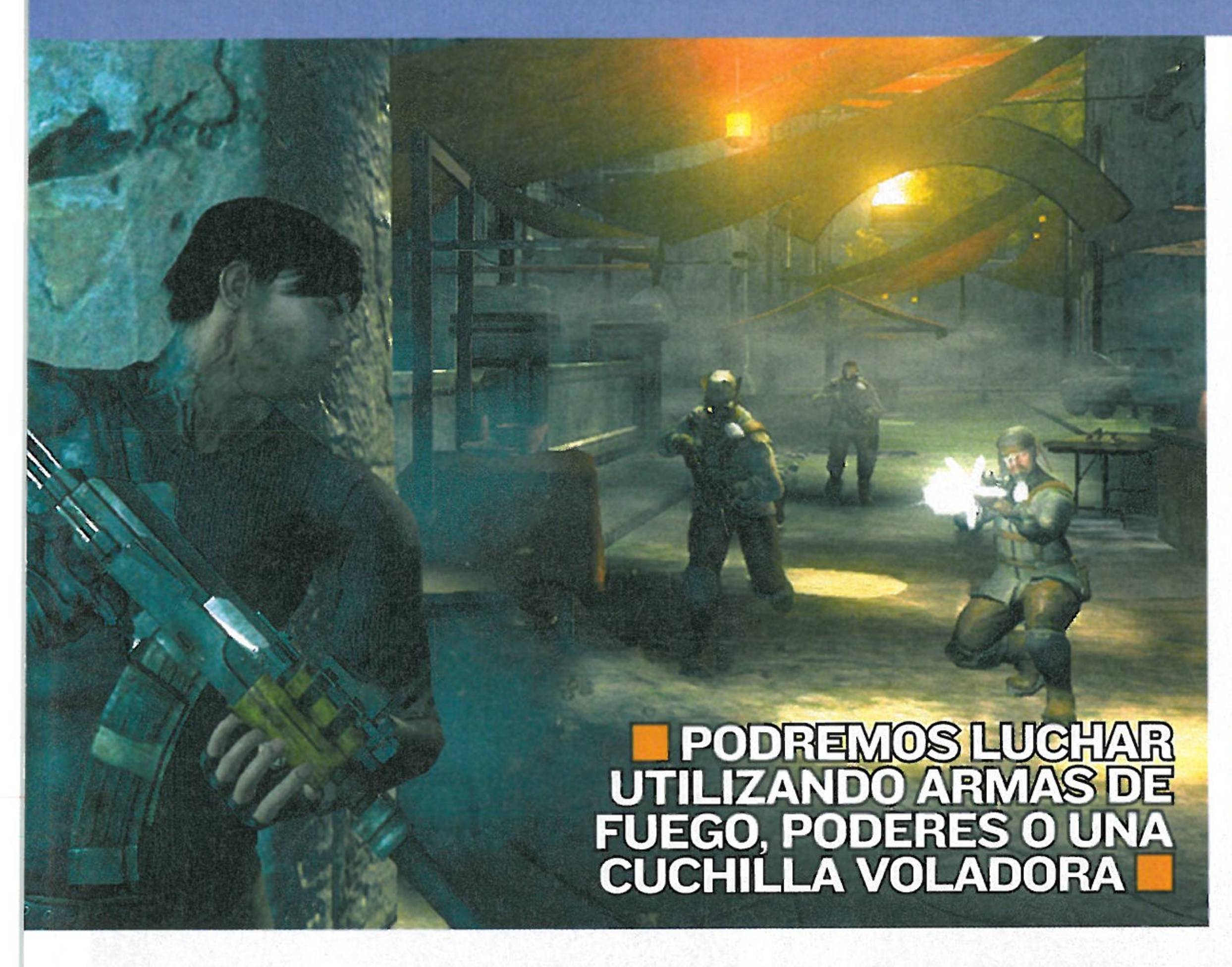
EL AGENTE ESPECIAL HAYDEN TENNO ha cometido un error fatal. Cuando se encontraba de operaciones en la ciudad de Lasria, en Europa del Este, ha sido infectado por un virus de propiedades desconocidas, y sólo cuenta con nuestra ayuda para escapar de esta situación. En «Dark Sector» le acompañaremos por los suburbios de la ciudad mientras despachamos tanto a las tropas enemigas como a los monstruos, producto del virus, que se crucen en nuestro camino. La acción se desarrollará en tercera persona, con la cámara sobre nuestro hombro (como vimos en «Gears of War») y tendrá un tono tan sombrío, que nos dará escalofríos.

HAYDEN ESTARÁ BIEN EQUIPADO PARA EL COMBATE. Aunque podrá utilizar el clásico arsenal de pistolas y ametralladoras, ninguna de ellas será tan efectiva como el Glaive, una cuchilla que podremos lanzar y recuperar como un boomerang. Entre sus propiedades de estará el incendiarse, congelarse o electrificarse para activar algunos mecanismos. Incluso podremos utilizarla como arma cuerpo a cuerpo. Por otra parte, también contaremos con un botón contextual muy útil en combate, cuyas funciones dependerán del lugar en que nos encontremos.

El diseño de los enemigos se llevará la palma en el aspecto gráfico. Serán unas inteligentísimas criaturas de aspecto metálico, muy acordes con la ambientación "oscura" que nos espera. ¿Os atrevéis a enfrentaros a ellas?

PRIMERA IMPRESIÓN
Tiene un buen argumento y realización, pero ¿no se parece demasiado a «Gears of War?





PODREMOS LUCHAR UTILIZANDO ARMAS DE FUEGO, PODERES O UNA CUCHILLA VOLADORA

¡OJO AL DATO!

Un sonido de lujo...
CONTARÁ CON VOCES MUY CONOCIDAS
La voz del protagonista en la versión original estará interpretada por Michael Rosenbaum, más conocido por su papel como Lex Luthor, el archienemigo de Superman en la serie de TV "Smallville".

Estuvimos con su creador...
DIGITAL EXTREMES PRESENTÓ EL JUEGO
Los "padres" de «Dark Sector» comenzaron su labor en Epic, para quienes desarrollaron «Epic Pinball» y «Unreal Tournament». Su primer trabajo independiente fue «Pariah» (Xbox). Nosotros conocimos a Dave Kurdirka, diseñador del juego.



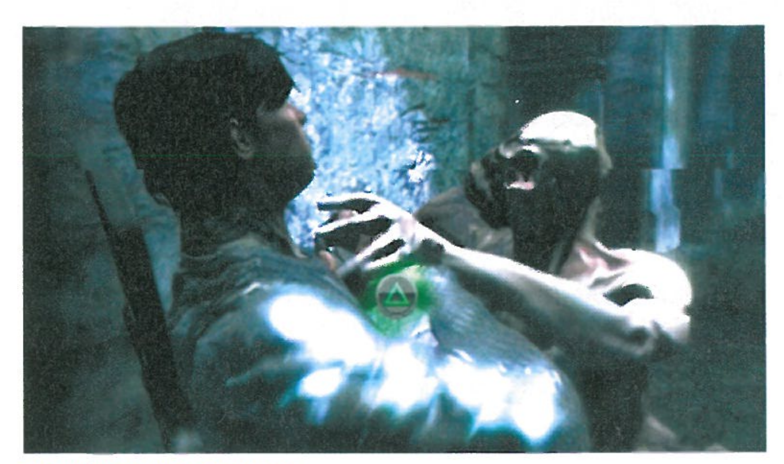
Dave Kurdirka junto a David.



LA AMBIENTACIÓN tendrá un estilo oscuro e inquietante, en un entorno futurista que nos recordará a otros grandes juegos como «Bioshock» o «Gears of War».



EL APARTADO TÉCNICO rayará a gran nivel, especialmente en lo que respecta al diseño de los enemigos, que lucirán un aspecto metálico y se moverán con sigilo.



TAMBIÉN PODREMOS LUCHAR cuerpo a cuerpo, o pulsar una secuencia de botones en el momento adecuado, si es que nos ha atacado algún enemigo por sorpresa.



LOS ENEMIGOS FINALES no serán muy abundantes, pero sí que tendrán un aspecto así de terrorífico. Éste es uno de los primeros que aparecerán en el juego.


ESTOS TRES HERMANOS serán los protagonistas de esta fantástica aventura, en la que tendremos que enfrentarnos a multitud de seres mágicos combinando las habilidades.


ESTE PEQUEÑO DUENDE será nuestro fiel compañero en el juego. A menudo podremos controlarle para llegar a los lugares más inaccesibles.


CAPTURANDO HADAS conseguiremos mejoras de salud, de ataques, de fuerza...


LOS ESCENARIOS serán bastante amplios, aunque los movimientos estarán limitados.



Marzo · Sierra · Aventura

LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

Un montón de ogros andan detrás de nosotros y sólo contamos con un bate y tres niños. Esperemos que la cosa salga bien...

LA PELÍCULA QUE SE VA A ESTRENAR EN MARZO, basada en una serie de libros de Holly Black, vendrá también acompañada de esta aventura cargada de seres fantásticos. Todo comenzará cuando Jared, el protagonista, se mude con su familia a una mansión en la que suceden cosas extrañas que, por supuesto, tendremos que investigar. Para ello contaremos con la ayuda de un duende y de los dos hermanos de Jared, a quienes controlaremos en multitud de ocasiones.

EL PLANTEAMIENTO SERÁ IGUAL EN LAS 3 CONSOLAS, y la única diferencia la encontraremos en el control, en el caso de Wii, y en el aspecto gráfico, mejor en la versión de Xbox 360. El desarrollo será de lo más sencillo y consistirá en progresar mientras "damos cera" en tercera persona a un montón de ogros y trasgos. Y además de la aventura principal resolveremos misiones secundarias, como ayudar a los seres del bosque que nos encontraremos en los grandes escenarios. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El juego será entretenido y con bastantes posibilidades, pero no parece aportar nada original.

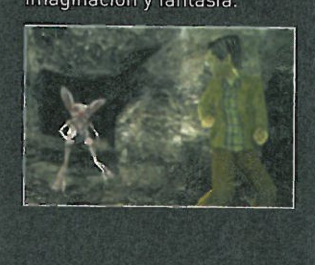
LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES. Podremos controlarlos a todos y con cada uno cambiará la forma de jugar.





2 LA HISTORIA, basada en los libros y en la película, ofrecerá grandes dosis de imaginación y fantasía.

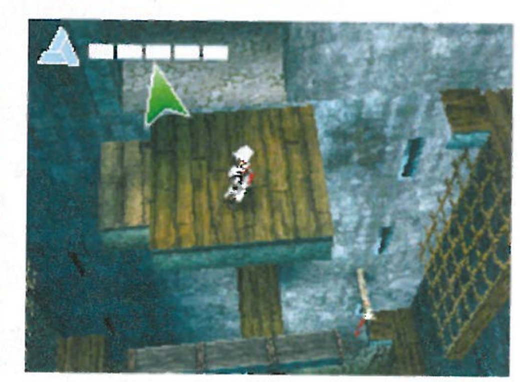



LOS MINIJUEGOS se resolverán contrarreloj y dependerán de nuestro pulso moviendo el "stylus".


LA ÉPOCA DE LAS CRUZADAS será de nuevo el escenario de las aventuras de Altair. ¿Su objetivo? encontrar el Grial.







LAS CLAVES

1 LA MEZCLA DE GÉNEROS: plataformas, peleas y minijuegos se combinarán en este viaje.

2 LA TRAMA: el misterio detrás de El Grial será el "leit motiv" de todo nuestro largo viaje por las ciudades de Tierra Santa.



Marzo · Ubisoft · Aventura

ASSASSIN'S CREED ALTAIR'S CHRONICLES

La fama de Altair no viene de la nada. Pronto conoceremos las aventuras que lo convirtieron en una leyenda en Tierra Santa.

DESPUÉS DE SU ÉXITO EN PS3 Y XBOX 360, no era de extrañar que Altair quisiera probar suerte también en DS. En este «Altair's Chronicles» retrocederemos hasta unos días antes de lo sucedido en el reciente juego, de nuevo metidos en la piel del mejor miembro de la secta de los Asesinos. Nuestro objetivo será encontrar El Grial, un objeto que los cruzados buscan porque en teoría es capaz de cambiar la voluntad de legiones enteras. Deberemos buscarlo en diversas ciudades, como Tyre o Acre, para así desvelar este misterio.

EL PLANTEAMIENTO SERÁ SIMILAR AL ORIGINAL. Tendremos que ir combinando los saltos por los tejados con duelos a espada o la eliminación "sigilosa" de enemigos. Esta vez las acrobacias tendrán más importancia, aunque también tendremos que superar minijuegos basados en golpear puntos débiles de los rivales o "afanarles" lo que lleven encima. A esta mecánica tan variada se unirá una trama que conectará con la del original. ¡No podemos esperar a que Altair vuelva a la carga!

PRIMERA IMPRESIÓN
Parece más orientado a las plataformas. Tiene papeletas para ser una de las aventuras más completas de Nintendo DS.


¡BIENVENIDO AL JARDÍN DE LA LOCURA!
NO MORE HEROES
Wii
SANTA DESTROY
ONE WAY
NO MORE HEROES
16+
PAL
Nintendo
29 DE FEBRERO
16+
www.pegi.info
Rising Star Games
Virgin PLAY
www.virginplay.es
V2 PLAY
Wii
Rising Star Games, 960 Capability Green Luton LU1 3PE UK, © 2008 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

¡YA LO HEMOS JUGADO!

SE ACERCA «STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA»

¡DOMINA EL LADO OSCURO!

El regreso de la más famosa epopeya espacial va a dinamitar todos sus cimientos: esta vez seremos un malvado Sith a las órdenes de Darth Vader. ¿Llegaremos a convertirnos en el más poderoso aprendiz de la Fuerza?

La saga "Star Wars" ha servido como inspiración a los juegos casi desde el comienzo de su existencia. Joyas como los «Rogue Squadron» o «Caballeros de la Antigua República» nos han proporcionado muchos momentos de ocio, pero ninguna experiencia será igual que la de este «Star Wars: El Poder de la Fuerza» (conocido en el extranjero como «Star Wars: The Force Unleashed»). Y es que nuestro objetivo en esta aventura no será ayudar a los rebeldes, ni devolver la paz a la galaxia, sino convertirnos en el nuevo aprendiz de Darth Vader. El maestro Sith nos tomará bajo su tutela en el lapso de tiempo que va entre los episodios III y IV de la saga. Se desconoce cuáles son las intenciones reales de Vader y de este nuevo aprendiz (cuyo nombre no se ha revelado), hasta el punto que ni el propio Emperador está al tanto de estas operaciones. En secreto, ambos personajes pretenden acabar no sólo con todos los Jedi que quedan tras la Orden 66 (por la cual todos estos caballeros debían ser exterminados), sino también con el propio Emperador, contra el que Vader conspira desde hace tiempo.

En la piel del aprendiz tendremos que viajar a numerosos planetas con la misión de acabar con los Jedi restantes, acompañados de algunos personajes secundarios. Sin embargo, quizá el destino que aguarde a nuestro Sith sea inesperado... Lo que está claro es que los acontecimientos de este juego alterarán para siempre el orden del Universo y servirán para que todo quede en la situación en la que arranca el Episodio IV (es decir, la primera película que se grabó, la de 1977). ¿Os apetece saber más? ¡Seguid leyendo, que tenemos muchos datos que contaros!

→NOSOTROS ESTUVIMOS CON SUS CREADORES en Londres, y los chicos de LucasArts nos dejaron claro cuál es el planteamiento principal del juego. No paraban de repetir que lo importante era "kicking anyone's ass with the Force" (o sea, patear traseros usando la Fuerza). En vez de los sables láser o las pis- ▸▸

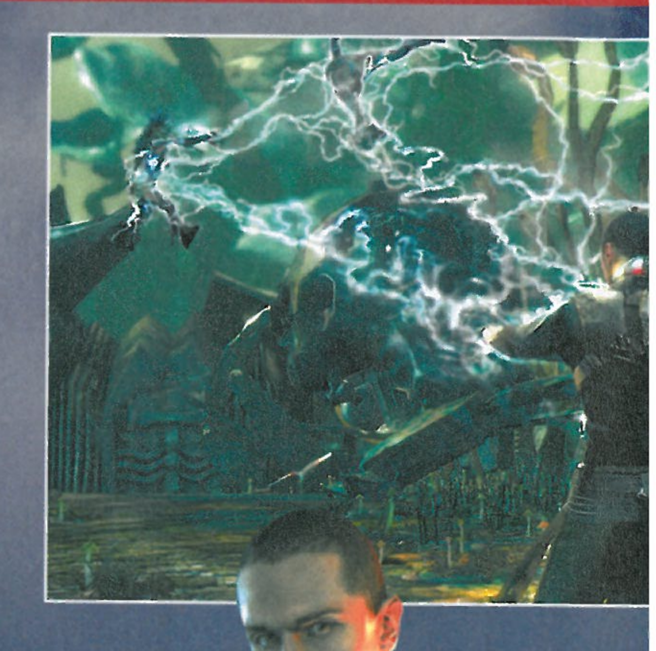


LO QUE DEBES SABER

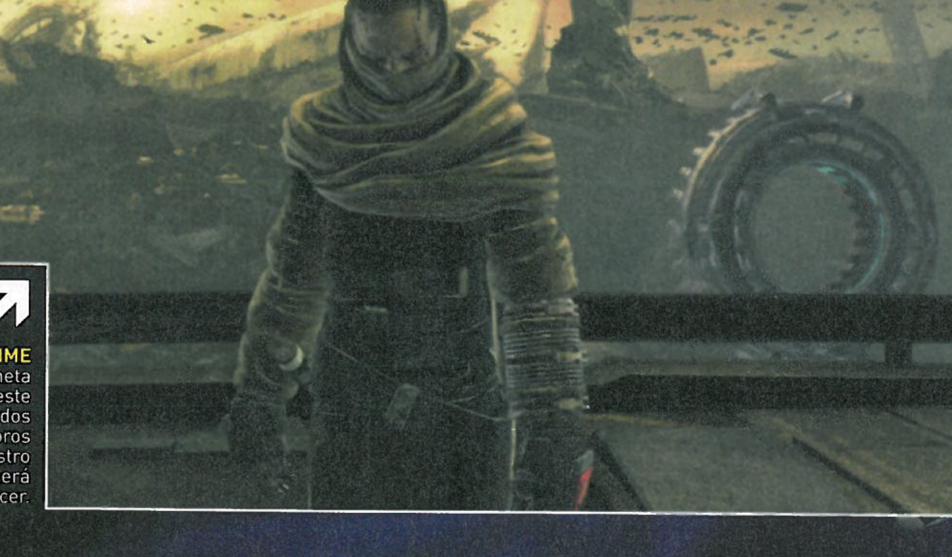
- **¿Qué es?** El último juego de "Star Wars", protagonizado por un nuevo y misterioso personaje.
- **¿Cuándo saldrá?** Se espera para verano en todas sus versiones.
- **¿En qué formatos?** Habrá dos versiones iguales en PS3 y 360. También saldrá en Wii, PS2, PSP y DS.

EN LUCASARTS nos resolvieron nuestras dudas... ¡y probaron la Fuerza con nosotros!





EL APARTADO GRÁFICO mezclará los efectos especiales propios de la saga con entornos llenos de detalles y objetos. Todos reaccionarán de forma realista e independiente a nuestros movimientos.





RAXUS PRIME será un planeta creado para este juego. Ver todos los escombros flotando a nuestro alrededor será todo un placer.

TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL JUEGO

El motor Euphoria

Esta aplicación hará que los enemigos sean muy "inteligentes": se agarrarán a cualquier objeto que vean (incluso a otros soldados) para no ser lanzados o intentarán ponerse a salvo de nuestros ataques .



El motor DMM

Cada material del escenario (cristal, acero y hasta objetos orgánicos) reaccionará de acuerdo a su naturaleza y a la fuerza del impacto que reciban. ¡Mirad cómo salta este cristal en pedazos!



APRENDIZ

No se sabe de dónde ha salido, ni cuál es el destino final que le aguarda, pero su vinculación con Vader y sus extraordinarios poderes darán un giro inesperado a los acontecimientos de la saga.





NUESTROS ENEMIGOS serán Jedis y habitantes de los planetas que visitemos, pero también nos veremos las caras con los soldados imperiales. Por suerte, seremos más duros que ellos.



LOS "QUICK TIME EVENTS", como el feroz encuentro con este Rancor, se mostrarán desde espectaculares perspectivas.

tolas blaster, los verdaderos protagonistas de la acción serán los poderes de la Fuerza. El protagonista tendrá un talento excepcional para controlarla: el "empujón de Fuerza" o la "descarga de rayos Sith" se llevarán a su máxima expresión. A medida que avancemos ganaremos más y más poder, hasta el punto de lanzar a varios soldados por los aires sin tocarlos o aplastar a un enemigo contra una nave con un simple movimiento de mano. Por lo que vimos, incluso podremos hacer combos, como elevar a un soldado, cargar de electricidad el sable, lanzárselo para electrocutarlo y recuperarlo después. También habrá movimientos en plan "Quick Time Event" (pulsar los botones adecuados en el momento justo). El resultado: los ataques más espectaculares que hayáis visto en "Star Wars". Por supuesto, también podremos utilizar nuestro sable para devolver los disparos enemigos o para atacar. Su movimiento será distinto según la frecuencia con la que pulsemos el botón de ataque.

→VIAJAREMOS A NUMEROSOS PLANETAS en nuestra tarea de acabar con los Jedi. Algunos, como Kashyyyk o Mustafar, os sonarán de las películas (entorno a la mitad de los entornos que veremos serán "clásicos"), pero también habrá escenarios nuevos, como una planta de construcción de Tie-Fighters o el imponente Raxus Prime, una especie de desguace de naves en el que veremos ingentes cantidades de chatarra y escombros flotando a nuestro alrededor.

Para desplazarnos de un lugar a otro contaremos con la nave Rogue Shadow, aunque será más bien un aspecto argumental. Antes de que preguntéis: no podremos manejar la nave en batallas galácticas. En cuanto a los personajes, no sólo veremos a Darth Vader, sino también

LOS OTROS PERSONAJES

Compañeros de viaje

Darth Vader y el Emperador serán los secundarios más importantes, pero en la aventura conoceremos a otros personajes claves en la trama.

JUNO ECLIPSE



LA PILOTO de la nave Rogue Shadow, propiedad del aprendiz, le influirá en el terreno emocional y en sus concepciones sobre el bien y el mal. Ella no tiene claro que el Imperio sea la mejor opción...

RAHM KOTA



FUE UN GENERAL durante las Guerras Clon que consiguió escapar de la Orden 66. Él será uno de los fundadores de la Rebelión y usará sus conocimientos militares para luchar contra el Imperio.

MARIS BROOD



INSTRUIDA COMO GUERRERO JEDI desde niña, volvió a la acción para vengarse de Vader por acabar con los caballeros galácticos. Ha cedido al Lado Oscuro y ahora es rival del aprendiz.

PROXY



ESTE ANDROIDE ACOMPAÑARÁ al aprendiz a lo largo de todo su viaje. Puede tomar la personalidad de Jedis fallecidos para ayudar a entrenar al aprendiz. Será el personaje cómico del juego.

SHAAK TI



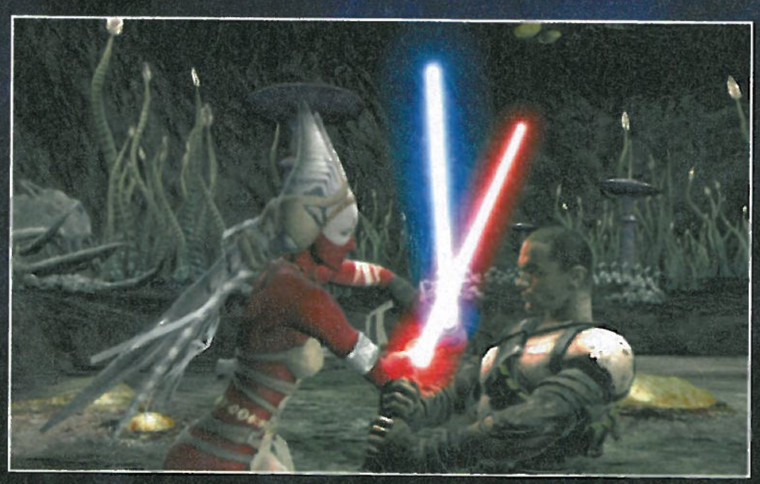
APARECÍA EN LAS PELÍCULAS y en la serie de Las Guerras Clon. Se ha escondido en el planeta Felucia para evitar el genocidio Jedi. Ayudará a Maris Brood y será un durísimo enemigo.



DOMINAR LOS PODERES de la Fuerza será la clave. Los rayos y el estrangulamiento serán nuestra especialidad.



DARTH VADER será el maestro del protagonista. Lo podremos controlar al principio del juego, en una enorme batalla que tendrá lugar en el planeta Kashyyyk.



LAS PELEAS CON ESPADA tendrán su punto álgido en los encuentros con los jefes. Este duelo con Shaak Ti será uno de los momentos clave del juego.

a otros secundarios que serán fundamentales en la trama, como Juno o Kota. Los enemigos a los que nos enfrentaremos incluirán Stormtroopers, Jedis o nativos de diferentes planetas. Entre ellos veremos por primera vez a los habitantes de Felucia, unos seres tribales capaces de usar la Fuerza para atacarnos. Y aunque la mayoría del tiempo nos enfrentaremos a rivales "normales", al final de cada misión tendremos que enfrentarnos a un jefe final, que normalmente será uno de los Jedi que nos han sido asignados.

→EL APARTADO TÉCNICO VA A DAR QUE HABLAR. Para empezar, las animaciones de los personajes se han conseguido utilizando la captura de movimientos y el aspecto que muestran se corresponderá al de actores reales, como Sam Witwer ("Battlestar Galactica"), o Nathalie Cox ("El Reino de los Cielos", "Jumper"). Además, tres motores asistirán al desarrollo principal: el conocido Havok se encargará de la física más elemental o de crear el efecto de "muñecos de trapo" cuando los enemigos son eliminados y lanzados por los aires. El motor Euphoria, por su parte, dotará a los rivales de una avanzada inteligencia artificial, gracias a la cual harán todo lo posible por sobrevivir cuando se vean sobrepasados; no serán reacciones "enlatadas", sino que los personajes se adaptarán al entorno y la situación. Por último, el motor DMM (Digital Molecular Matter) se encargará de dotar de peso, masa y "entidad" a cada uno de los objetos que encontremos: la madera se astillará de forma verosímil, los cristales se romperán en pedazos como en la realidad... Todo combinado servirá para que veamos situaciones más propias de las películas que de un videojuego, dentro de unos entornos enormes y llenos de detalles en movimiento. En el caso de las versiones para PS2, DS y PSP, evidentemente no habrá un nivel técnico tan alto, pero el desarrollo sí se mantendrá (si bien aún no se ha visto el título en movimiento en estas versiones).

«El Poder de la Fuerza» saldrá este próximo verano y entonces veremos si cumple con las buenas expectativas que nos ha dejado en este primer vistazo. Mientras llega, id practicando vuestros poderes telekinéticos, porque el viaje galáctico continuará muy pronto... y esta vez con un giro al Lado Oscuro. HC

→ LA VERSIÓN DE Wii

Todo el poder en nuestras manos

La aventura en Wii será especial: no sólo seremos los "malos de la película". También sentiremos lo que es manejar una espada de luz de verdad.



LOS PODERES serán similares a los de las otras versiones y tendremos que potenciarlos para superar las fases más avanzadas.

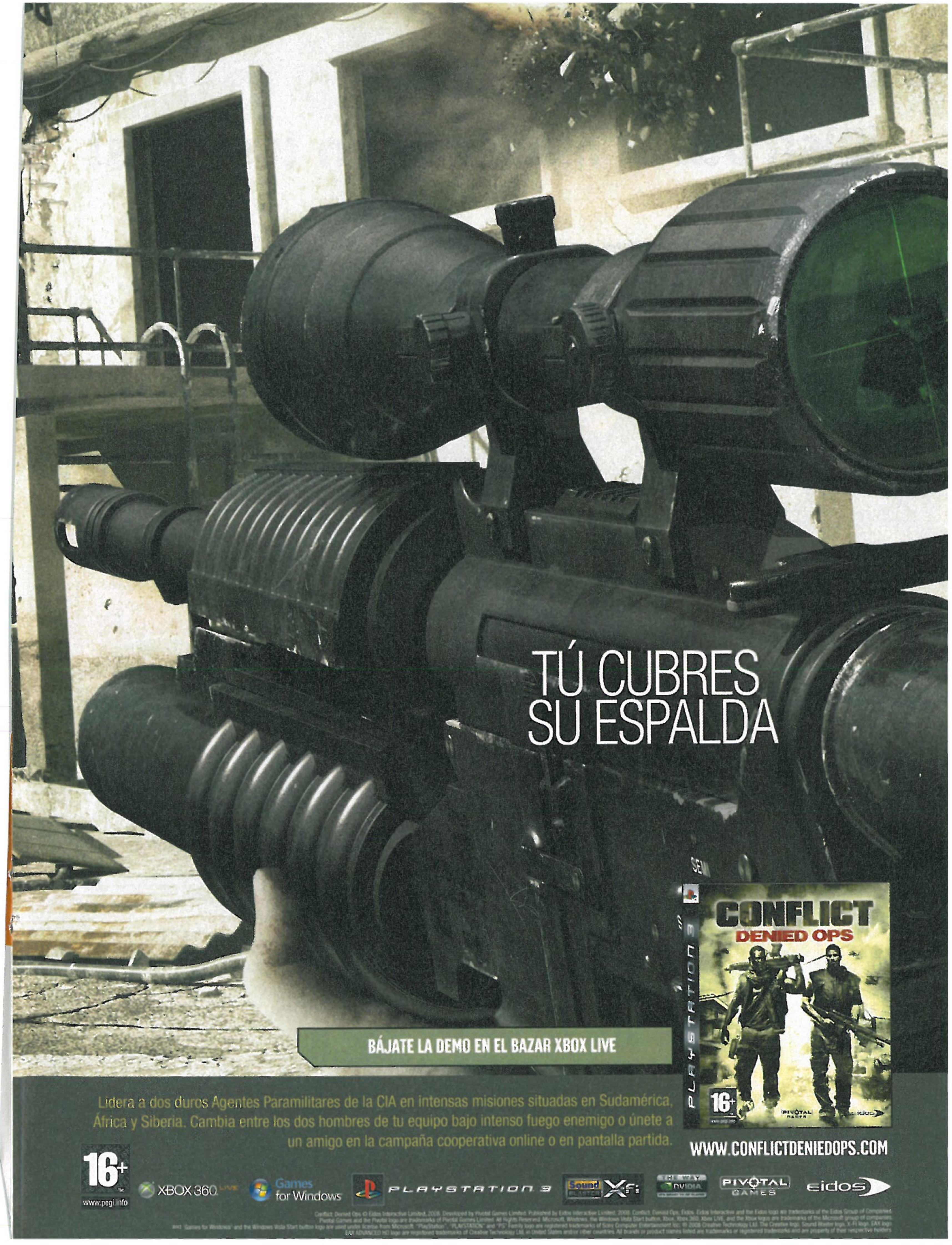
EL SANTUARIO JEDI se visitará en exclusiva en esta versión. Será un entorno nunca visto en la saga.

Cuando en LucasArts se plantearon hacer una versión para Wii, tenían claro que no podía ser igual a las de las consolas PlayStation 3 y Xbox 360. En el lado negativo, hay una gran diferencia de potencial gráfico, por lo que los motores Euphoria y DMM han sido descartados. En la parte positiva, el Wiimote hará posible que tengamos la sensación de manejar un sable láser: moveremos el mando como si empuñáramos la espada, y aunque el juego reconocerá cualquier gesto, habrá estocadas básicas que deberemos dominar. Para mejorar la experiencia, el altavoz del Wiimote reproducirá el sonido típico de este arma.

AL MOVER EL NUNCHAKO USAREMOS LA FUERZA. Por ejemplo, si llevamos el brazo hacia delante ejecutaremos el típico "empujón de Fuerza". Además, en la versión Wii habrá un nivel extra: un santuario Jedi abandonado. La guinda (y menuda guinda) vendrá con un modo Duelo, en el que dos jugadores podrán demostrar sus dotes Jedi. Para ello podremos elegir entre treinta personajes de toda la saga, entre los que figurarán personajes tan clásicos como Obi Wan o el joven Anakin. Hemos probado este modo y os aseguramos que resultará sorprendentemente sencillo de dominar y espectacular en su desarrollo. ¡Ya contamos las horas para que llegue la versión final!

← **CONTROL**

Vale, es cierto que no saldrá un rayo del Wiimote como en este montaje que hemos hecho, pero por lo demás jugar será como tener un sable láser.


TÚ CUBRES
SU ESPALDA
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR XBOX LIVE
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
CONFLICT
DENIED OPS
PLAYSTATION 3
16+
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound Blaster X-Fi
NVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos

La Revista Oficial de Los Sims™ 2 y sus expansiones

¡Disfruta al máximo con tus Sims!

REVISTA OFICIAL EA

Los Sims 2

La revista con CD para todos los jugadores de los Sims 2 • Nº 9 • 5,95 €

Incluye CD

Sim-Sorteo ¡Consigue fantásticos regalos!

Mundo Sims
¡Conecta con miles de fans como tú!

Estrategias y Trucos

Los Sims™ 2 Bon Voyage
Unas vacaciones inolvidables
- Conoce a los personajes secretos
- Visita el fascinante barco pirata

BricoSims
¡Hazlo tú mismo!
- Casa para Sims-Planta
- Un templo azteca

Todo para Los Sims™ 2 y sus expansiones
¡¡Descubre todo lo que te ofrecen tus Sims!!
Noticias • Estrategias y Trucos • Prácticos • Comunidad

CD Exclusivo
Lo mejor de los fans
- Personajes famosos de series de televisión
- Ropas, casas, parque, restaurante, edificios, iglú...

Bonus especiales
- Los vídeos de «Hobbies» y «Jóvenes Urbanos» • Guía de Referencia en PDF

¡Nuevo contenido oficial!

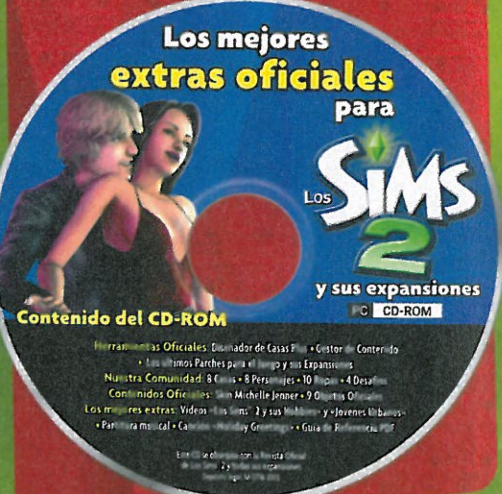
¡CD CON LOS MEJORES EXTRAS!

Revista Oficial de Los Sims™ 2

¡De regalo!

Un CD con los mejores extras de tus SIMS

- Todas las herramientas oficiales
- Los objetos más exclusivos
- Las mejores creaciones de los fans de todo el mundo



El nº 9 en tu quiosco a partir del 14 de febrero

Revista + CD por sólo 5,95 €

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 16 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — lo mejor — alternativas — lo peor — valoración — PUNTUACIÓN FINAL 00

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 92

PRO EVOLUTION 2008 demuestra que también se pueden jugar partidazos en PSP. El árbitro ya ha dado el pitido inicial en la portátil.



PÁGINA 98

TUROK regresa a las consolas tras varios años de ausencia. Acción, dinos e indios... ¿Volverá a funcionar la fórmula como en el pasado?



PÁGINA 88

ARMY OF TWO es uno de esos juegos que llegan casi sin hacer ruido y se convierten en una revelación. Leed a fondo nuestro análisis y descubriréis que todavía no está todo inventado en el terreno de la acción.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM

















■ ACCIÓN ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 13 de marzo ■ 18+



LOS DOS MERCENARIOS que protagonizan este juego son capaces de unir sus fuerzas para enfrentarse a ejércitos de todo el mundo. Su aspecto es así de impresionante.

AMISTADES PELIGROSAS

ARMY OF TWO



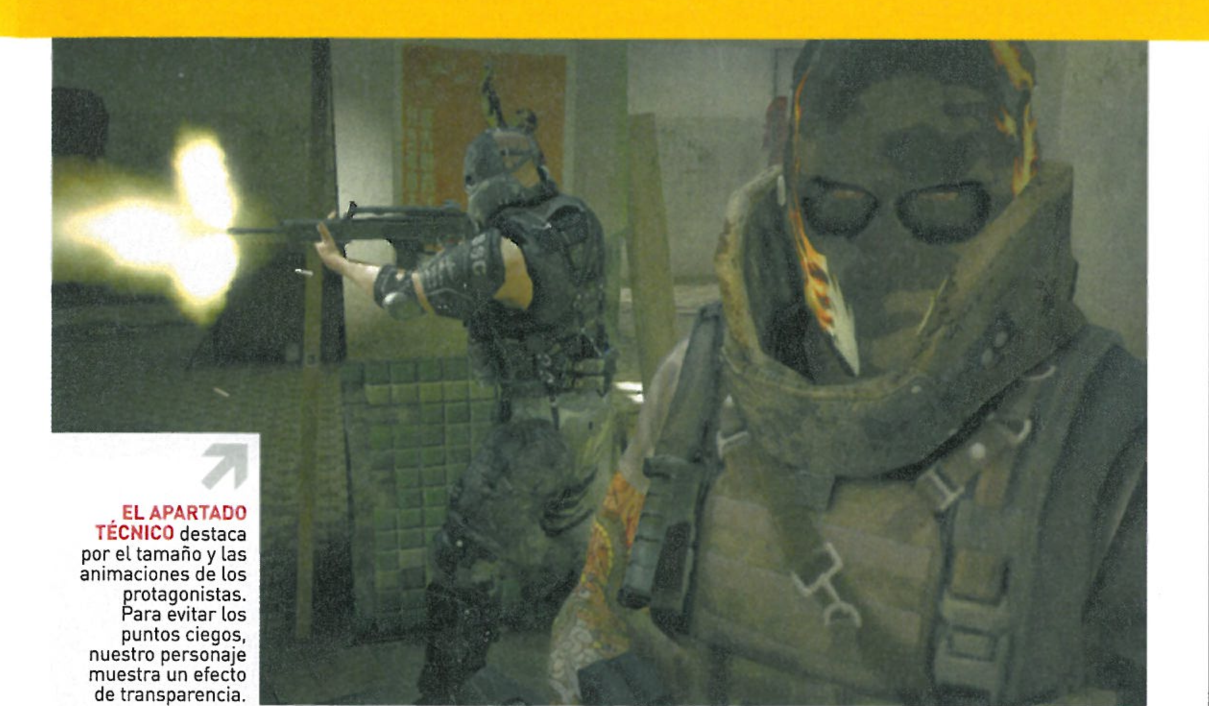
Los países en guerra ya no tienen por qué gastarse millones de dólares en armamento. Basta con que contraten a Salem y Ríos, dos mercenarios capaces de rivalizar con cualquier ejército.

■ **LA GUERRA ES EL MEJOR NEGOCIO** para mercenarios como Elliot Salem y Tyson Ríos, los dos protagonistas de «Army of Two». Nosotros debemos decantarnos por uno de ellos (Ríos es más ágil y Salem usa la fuerza bruta) y dirigirle a través de 6 niveles en los que la acción no se detiene. Por suerte, nuestro compañero (controlado por una genial I.A. o por otro jugador) nos acompaña en todo momento.

El desarrollo, en tercera persona, recuerda a «Gears of War»: tenemos que acribillar a cuantos enemigos se crucen en nuestro camino (con más de 30 armas reales) y buscar la cobertura que nos ofrece cada escenario.

➔ **LA COOPERACIÓN ENTRE AMBOS PROTAGONISTAS** juega un papel fundamental en «Army of Two». Además de dar órdenes a nuestro compañero, necesitamos su ayuda para llevar a cabo acciones especiales, como trepar por una pared o arrancar puertas. Cuando cualquiera de los dos resulta herido, su "alma gemela" se encarga de arrastrarle hasta un lugar seguro y ponerle una inyección de adrenalina que le devuelve al combate. Incluso podemos hacer que ambos se intercambien las armas o coordinarles para que disparen al mismo tiempo con sus fusiles de francotirador. Pero la





EL APARTADO TÉCNICO destaca por el tamaño y las animaciones de los protagonistas. Para evitar los puntos ciegos, nuestro personaje muestra un efecto de transparencia.



SI UNO RESULTA HERIDO, su compañero debe llevarle hasta un lugar seguro para realizar primeros auxilios.



ANTES DE SER MERCENARIOS jugaremos un par de niveles de introducción como soldados del ejército americano.

VEHÍCULOS LETALES

Aunque no es que sean muy frecuentes durante el desarrollo, también tenemos que superar algunas zonas controlando vehículos tan poco convencionales como estos que os enseñamos a continuación.

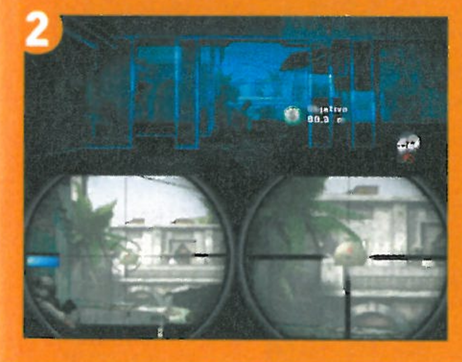


EL PARAPENTE se maneja con el mando Sixaxis en PS3. Nuestro compañero busca los blancos y dispara automáticamente.



EL HOVERCRAFT es totalmente anfibio y cuenta con una torreta para eliminar los transportes enemigos que se nos acerquen.

2



3



HABILIDADES COMBINADAS

Esta pareja es capaz de realizar las acciones más arriesgadas:

1. **UNO ATRAE LA ATENCIÓN** mientras su compañero ataca por otro frente.
2. **PUEDEN DISPARAR A LA VEZ** para causar más daño a un objetivo con los fusiles de francotirador.
3. **UN PERSONAJE PUEDE LLEVAR UN ESCUDO** mientras su compañero dispara por encima del hombro.

principal novedad del juego está en la barra de agresividad, que nos indica cuál de nuestros dos hombres atrae más atención del enemigo. De este modo podemos conseguir que uno de los dos haga de señuelo, mientras su compañero ataca por la espalda.

➔LA AMBIENTACIÓN ES OTRO DE LOS PUNTOS FUERTES del juego. La selección de escenarios alterna conflictos reales, como Irak, con otros diseñados específicamente para el juego (el secuestro de un portaaviones en las Filipinas), aunque todos son muy creíbles. La estética de los personajes, que visten una pesada armadura y una máscara, es impresionante y además la selección de armas (que podemos modificar hasta límites insospechados) también resulta muy acertada.

SALEM ➔

EL EXPERTO EN ARMAS PESADAS es más lento que su compañero Ríos, aunque a cambio posee una armadura más resistente. La comunicación entre los dos es constante.



GUERREROS DEL MUNDO

Los seis escenarios que aparecen en el juego están ambientados en lugares reales. Además algunos de ellos, como Somalia, Afganistán o Irak, aprovechan conflictos muy conocidos por todos:



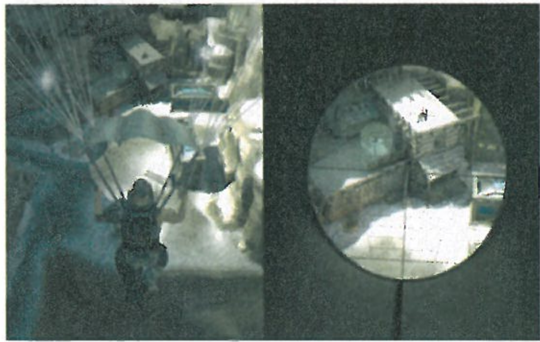
SOMALIA es un país en plena guerra civil. Allí transcurre el primer nivel, todavía como miembros de los rangers.



AFGANISTÁN es un terreno rocoso custodiado por un ejército de integristas. Volamos allí después del ataque del 11-S.



MIAMI, o más concretamente, su aeropuerto, es el lugar donde se desarrolla nuestra última misión.





EL MODO MULTIJUGADOR, a pantalla partida o a través de Internet, multiplica las posibilidades estratégicas.

PODEMOS DAR SENCILLAS ÓRDENES a nuestro compañero presionando una o dos veces la cruceta de control.



EL RITMO DE JUEGO puede parecer un poco lento, aunque la acción no se detiene en ningún momento.



LAS MÁS DE 30 ARMAS disponibles se pueden "tunear" hasta incorporar piezas de oro e incluso algunas joyas.



LOS ESCENARIOS son muy amplios, y nos ofrecen distintos tipos de cobertura según su resistencia. La mayor parte de estos niveles cuenta con rutas alternativas.

RIOS

Este mercenario es más joven y rápido (y tiene una armadura "tuneada" con llamas) pero soporta menos disparos que su compañero.

Sin embargo, el ritmo de juego puede parecer un poco lento. Cuando entramos en un escenario, los enemigos tardan unos segundos en reaccionar, lo que nos da la oportunidad de comportarnos como Rambo, y derribarlos a todos sin recibir un rasguño. Este planteamiento resulta muy divertido, aunque le resta realismo al juego, especialmente si lo comparamos con otros "shooter" bélicos. El uso de vehículos casi invulnerables o la presencia de enemigos finales siguen esta línea "desenfadada".

EN LO QUE RESPECTA AL APARTADO TÉCNICO, «Army of Two» presume de unos personajes enormes y bien animados, que tienen cierto efecto de transparencia para que no tengamos puntos ciegos durante el combate. La física y las explosiones también muestran un buen nivel, y los escenarios son



EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES es impresionante. Además, con el dinero que recaudamos podemos comprar nuevas máscaras, que resultan más amenazadoras.





ACCIONES ESPECIALES

En determinados momentos del juego podemos activar habilidades que refuerzan el trabajo en equipo. El hecho de intercambiar las armas en cualquier momento o de luchar "espalda contra espalda" en las situaciones más desesperadas son sólo un par de ejemplos de colaboración entre nuestros dos personajes:



ESPALDA CONTRA ESPALDA la acción se ralentiza y podemos disparar bajo la cobertura de nuestro compañero.



PARA SUBIR LA MORAL basta con colocarnos uno al lado del otro y saludarnos (o bromear) presionando un botón.



PODEMOS INTERCAMBIAR LAS ARMAS con nuestro compañero, desde el menú de órdenes, en cualquier momento del juego.

PODREMOS ATRAER LA ATENCIÓN DE LOS ENEMIGOS Y DESPUÉS RODEARLOS





LA BARRA DE ATENCIÓN, en el centro de la pantalla, nos indica quién va a recibir los disparos enemigos. El segundo personaje puede rodear a los rivales y atacar por la espalda.

muy abiertos y tienen un tamaño más que considerable. Además las secuencias a pantalla partida, como en la serie "24", y el uso del sensor de movimientos en momentos puntuales en la versión de PS3 añaden frescura al desarrollo. Puede que no resulte tan realista como otros juegos bélicos, pero sus enormes niveles de acción unidos a su acercamiento estratégico ha puesto nuestro nivel de adrenalina por las nubes. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** alcanza un gran nivel, sobre todo por el diseño de los protagonistas.
- **EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO**, online o a pantalla partida, resulta muy intenso.

lo peor

- **EL RITMO DE JUEGO** es lento, y nuestros personajes parecen invulnerables, lo que resta realismo.
- **LAS DIFERENCIAS** entre ambos personajes apenas influyen en el desarrollo del juego.

alternativas

Este mismo mes aparece **«Conflict: Denied Ops»**, que también está basado en la cooperación entre dos soldados, aunque no alcanza el nivel técnico ni la variedad en el desarrollo de este **«Army of Two»**. Con una ambientación más urbana, pero también en tercera persona, tenéis el reciente **«Kane & Lynch»**.

GRÁFICOS El diseño de los personajes es excelente, así como el tamaño de los escenarios, aunque a veces puede parecer un poco lento. **88**

SONIDO Los efectos de sonido y el doblaje al castellano nos meten de lleno en la batalla. La banda sonora es bastante convencional. **86**

DURACIÓN El modo principal se acerca a las 10 horas de duración, y además el multijugador cooperativo multiplica sus posibilidades. **89**

DIVERSIÓN La interacción entre los dos personajes le dan un aire estratégico a la intensa acción. Tan solo flojea en un falta de realismo. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Este "shooter" acaba por fin con la rivalidad entre músculos y cerebro. «Army of Two» combina unos tiroteos intensos con personajes capaces de coordinar sus ataques del modo más inteligente. Además, la selección de escenarios (en distintas partes del mundo y en diferentes épocas) es inmejorable y el apartado técnico alcanza un buen nivel. Su único "pero" es la falta de realismo y la lentitud de nuestros enemigos. Aún así, supone un soplo de aire fresco dentro de este género.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: 28 de febrero ■ 3+





LA SIMULACIÓN MÁS REALISTA regresa a la portátil de Sony y, pese a que no presenta grandes novedades, seguro que luchará por la corona futbolera.

LLEGA EL MERCADO DE INVIERNO

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Es cierto que ya se ha jugado la mitad de la temporada, pero nunca es tarde para engancharse al fútbol, sobre todo con un simulador como éste.

■ LOS JUGONES DE PSP TENÍAN "MONO" DE FÚTBOL, y hasta se dedicaban a darle patadas a los muebles del salón. Por suerte ya está aquí una nueva entrega de esta saga, y si os gustó la del año pasado, os gustará ésta, que tiene una propuesta casi idéntica, para lo bueno y para lo malo. Y es que el principal defecto que se le puede achacar a «PES 2008» es que no haya incluido más novedades que la actualización de las plantillas, lo que no impide que siga siendo uno de los grandes. Repiten, por tanto, los clubes oficiales de las ligas española, italiana, francesa y holandesa, además de las selecciones nacionales, la liga inglesa (sin los nombres reales) y un puñado de equipos del resto de Europa.

→ LOS MODOS DE JUEGO QUE OFRECE ESTA VERSIÓN no tienen nada que envidiar a los de sus "hermanas mayores", y de hecho tiene alguno más que ellas, como el "Tour Mundial", que nos enfrenta a equipos de todo el globo. Pero es la Liga Máster la que sigue partiendo la pana, pues nos hace empezar en segunda división y nos permite hacer fichajes para acabar codeándonos con los mejores unas temporadas después.

Todo esto se quedaría en nada si jugar los partidos no fuese divertido, y la verdad es que lo es, y mucho. La genial jugabilidad de

CONVIÉRTETE EN UN "MÁSTER"

Esta liga es ya todo un clásico entre los fans de la saga «PES». Este año no incluye novedades, pero sigue siendo divertidísima.

1. EMPEZAMOS EN SEGUNDA, pudiendo elegir si queremos comenzar con una plantilla falsa (Minanda, Castolo y compañía) o con la auténtica del club.
2. JUGAMOS LA TEMPORADA (con liga y copa), y cuantas más victorias obtengamos y más goles marquemos, mayores serán nuestras ganancias.
3. HACEMOS FICHAJES con el dinero que ganemos, bien en pretemporada o en el mercado de invierno. ¡Si elegimos bien, llegarán el ascenso y los títulos!

DROGBA →

Este marfileño es todo un matador del área. Mejor será tenerlo como compañero que como rival, así que sacaos unas perras y robádselo al Chelsea.



LAS ANIMACIONES de los jugadores son exquisitas, pues son capaces de golpear el balón en cualquier postura.



TODOS LOS CLUBES cuentan con sus plantillas oficiales, aunque los ingleses se llamen "North London" y cosas así.



LA FÍSICA DE LA PELOTA es de lo más realista y da lugar a malos controles por parte de los jugadores, goles marcados de rebote...

EL REGRESO DE "VIEJOS CONOCIDOS"



LOS ROSTROS de los jugadores no se han renovado. En la mayoría de casos no se nota, pero ese look de Diarra...

EL EDITOR nos permite corregir lo que queramos y solucionar alguna que otra polémica. ¡Raúl, selección!

¿QUÉ TORNEO JUGAMOS?

La escasez de opciones que caracterizaba a esta saga hace unos años ya pasó a la historia. Ahora podemos disfrutar de nuestro deporte favorito en multitud de formatos:



EL MUNDIAL es la copa con más prestigio, aunque también están la Eurocopa, la Copa América...



LAS LIGAS NACIONALES nos permiten afrontar la temporada con nuestro equipo favorito.



EL TOUR MUNDIAL nos enfrenta a selecciones de todo el planeta, y bajo diversas condiciones.



EL MODO ONLINE es algo pobre, pues sólo permite enfrentarse a dos jugadores. Una lástima.

las versiones de sobremesa se ha trasladado a esta versión sin perder ni un ápice de realismo. Y es esta jugabilidad la que consigue que olvidemos algunos detalles negativos, como las ralentizaciones en momentos puntuales o su limitado apartado multijugador.

En fin, estamos ante un título que debía haber evolucionado más, pero que sigue siendo un genial simulador y con un precio apto para cualquier bolsillo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU JUGABILIDAD** es genial y consigue que cada partido que echemos sea una historia diferente.
- **LOS MODOS DE JUEGO** son bastante atractivos y le aseguran a nuestra portátil fútbol para rato.

lo peor

- **NO HAY NOVEDADES** con respecto al año pasado, salvo la actualización de plantillas.
- **LAS RALENTIZACIONES** que se observan cuando aparecen muchos jugadores en pantalla.

alternativas

Una vez más, asistimos a un duelo «PES» vs **«FIFA»** por el trono futbolero. El simulador de EA Sports salió a la venta hace unos meses, con un repertorio de opciones apabullante y, entre otras cosas, 30 ligas con licencia oficial. Con esto compensa que su jugabilidad esté algo por debajo de la de «PES», así que ambos títulos están a la par. Es cuestión de gustos.

GRÁFICOS Sólo algunas ralentizaciones empañan este aspecto, pues tanto los modelos como las animaciones de los jugadores son estupendas. **91**

SONIDO El peor apartado del juego. ¿Tan difícil es incluir comentarios durante el partido? Los cánticos del público y la música cumplen. **73**

DURACIÓN La Liga Máster y el Tour Mundial dan para rato. Una pena que el multijugador y el online (sólo para 2 jugadores) no estén a la altura. **89**

DIVERSIÓN Si algo tiene «PES» es que divierte como nadie. Su realismo engancha al más pintado, y esta versión ofrece grandes momentos. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

Si valoramos «PES 2008» como un único juego, la impresión que nos da es excelente. Pero no hay que olvidar que pertenece a una saga y, si echamos la vista un año atrás, nos decepciona ver que la única novedad son las plantillas actualizadas (y de ahí su precio reducido). No por ello, este título deja de ser buenísimo, pero que no se hayan corregido al menos las ralentizaciones o ampliado el multijugador es más que criticable. En cualquier caso, si os gusta esta saga o es la primera vez que os acercáis a ella, este juego os encantará.

■ ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12+







¡ROMPAN FILAS!

Aunque el juego incorpora muchas opciones tácticas, estos son los pasos principales a seguir en el campo de batalla:

1. **LA DOBLE PANTALLA** permite controlar a nuestras unidades abajo según las características de arriba.
2. **LOS PARÁMETROS** determinan el éxito en combate. Desde las tropas hasta el terreno. Todo cuenta.
3. **LAS FÁBRICAS** y el presupuesto deben ser controlados para armarnos bien. Los recursos son muy valiosos.



UN MUNDO ASOLADO en el que los buenos y los malos combaten por turnos por el poder. ¿En qué bando estáis?

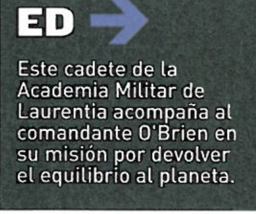
ESTRATEGIA APOCALÍPTICA

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Las guerras futuristas ya no necesitan a duros soldados entrenados durante meses. Vuestra portátil se ha convertido en el arma definitiva.

■ **UNA FUERTE LLUVIA DE METEORITOS** ha asolado la Tierra. Ahora es un lugar hostil donde ejércitos y saqueadores sin escrúpulos siembran el caos y la destrucción. En la piel de un superviviente del holocausto acompañamos al ejército de Laurentia en su misión por rescatar más víctimas y devolver el equilibrio al planeta. Para ello nos enfrentamos a las diferentes facciones enemigas a lo largo de más de 60 misiones y retos. El escenario se encuentra dividido en cuadrículas y desplegamos nuestras tropas por turnos. Factores como el número de avances o la potencia de ataque dependen de otros elementos como el tipo de artillería utilizada (tierra, mar y aire), las condiciones del terreno o la munición o gasolina de nuestras unidades. Esto determina el éxito o fracaso de nuestros enfrentamientos.

→ **LAS BATALLAS REQUIEREN MANIOBRAS MILIMETRADAS** y un estudio exhaustivo de cada elemento en pantalla. Aunque «Dark Conflict» cuenta con los elementos clásicos del género (bases donde construir más tropas, mapas con diferentes condiciones, etc.), estos esconden una gran profundidad en forma de variables que, de no ser tenidas en cuenta (el tipo de



ED →
Este cadete de la Academia Militar de Laurentia acompaña al comandante O'Brien en su misión por devolver el equilibrio al planeta.







HAY MÁS DE 60 MISIONES en el modo historia, y también un modo multijugador online. Horas y horas de diversión.

Costa
Def.
Ingr.
Rest.
Costa tranquila. Se puede embarcar y desembarcar en buques y cargueros.
Infan.
U.mec.
Neum.A
Neum.B
Tq.
Aviac.
Flota
Tran.



EL EDITOR DE MAPAS nos permite crear nuestros propios escenarios y compartirlos luego con el resto del mundo.



EL STYLUS permite dirigir con rapidez y precisión aunque se podría haber aprovechado más el elemento táctil.

DIARIO DE UNA GUERRA



LAS MISIONES están divididas en episodios y retos. Los primeros hacen avanzar la historia del juego.

Cz. ligero
NIV. ATQ. DEF
Metralleta
Desarmada
Unidad aérea de potencia media. Ataca unidades terrestres y aéreas.
Cambiar a info. mapa

NUEVAS UNIDADES van apareciendo a medida que avanzamos. Tierra, mar, aire. De lo más completo.

PERSPECTIVA DE COMBATE

Aunque siempre dirigimos la acción desde el mapa principal, se han añadido animaciones para los ataques e incluso un zoom.



LAS SECUENCIAS que determinan qué unidad vence dan variedad al apartado gráfico.





EL ZOOM incluye un nivel que abarca gran parte de la pantalla y otro más cercano y detallado.

defensa de la unidad, enemigos a evitar, presupuesto de la producción...) nos condenan a un rotundo fracaso. De este modo, la clave consiste en planear nuestros movimientos detenidamente: pensar mucho y luego actuar. Técnicamente correcto y con un modo multijugador de lo más completo, los amantes de la estrategia por turnos disfrutarán a lo grande. Es exigente, pero tremendamente divertido. Una apuesta segura.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LAS TÉCNICAS DE ATAQUE son muy elevadas y nos ofrecen mucha variedad a la hora de actuar.

EL MULTIJUGADOR encierra horas y horas de diversión. Hasta cuatro jugadores combatiendo.

lo peor

LA DIFICULTAD es demasiado elevada desde el principio. ¡Sudaréis como auténticos soldados!

LOS DIÁLOGOS no están a la altura del argumento. Tópico tras tópico. Hubieran dado para más.

alternativas

La estrategia es un género muy prolífico en NDS al adaptarse a la perfección las posibilidades táctiles a la mecánica de juego. Si ya habéis probado **«Advance Wars: Dual Strike»**, puede que os guste **«Age of Empires»**. Si os apetece saltar a la acción en tiempo real, no os perdáis **«FFXII: Revenant Wings»** y **«Heroes of Mana»**.

GRÁFICOS Las unidades se diferencian claramente y la estética "cartoon" para las escenas es acertada, pero aun así son muy "sencillotes". **78**

SONIDO La música y los efectos de sonido pasan sin pena ni gloria. Os olvidaréis de ellos casi sin daros cuenta. Muy mejorables. **74**

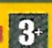
DURACIÓN A las 60 batallas del modo Campaña hay que sumarle el editor de niveles y un modo multijugador completísimo. No os cansaréis. **94**

DIVERSIÓN Añade un nuevo reto con cada nuevo combate. Aprender todas las técnicas es un reto difícil pero muy divertido y gratificante. **90**

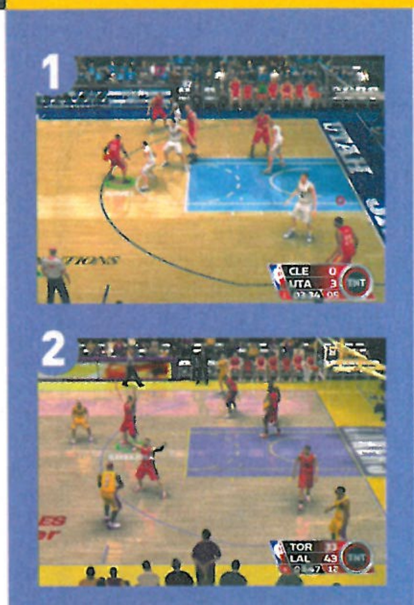
PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Está claro que «Dark Conflict» no es un juego apto para todos los públicos. Exige mucha dedicación y concentración desde la primera partida, ya que la máquina cuenta con una inteligencia artificial que ya hubieran querido muchos estrategas. El gran número de tropas, los factores que hacen diferir cada combate (clima, terreno, etc.) hacen que terminéis aprendiéndoos al dedillo cada elemento del juego. Y es entonces cuando descubrís un multijugador que garantiza diversión durante meses.



■ DEPORTIVO ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+

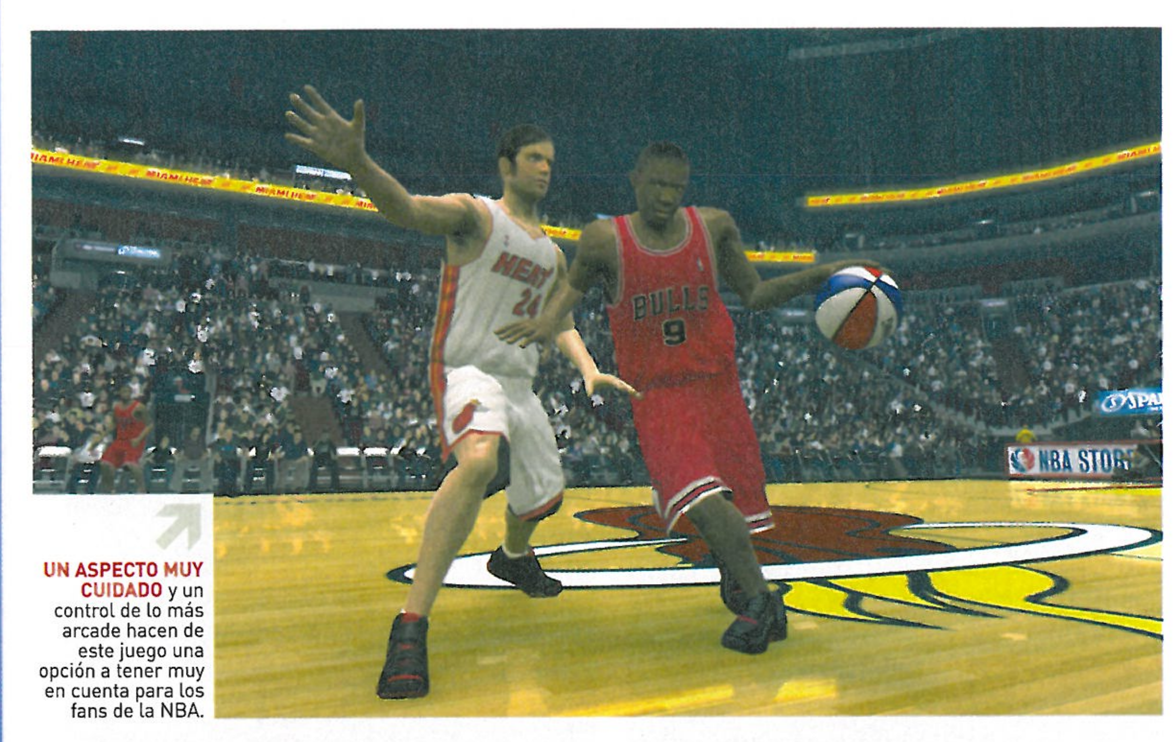




TODO ESTÁ BAJO CONTROL

El estilo arcade a la hora de manejar a los jugadores es la apuesta más clara de este juego. Aunque es verdad que podía estar algo más pulido, es intuitivo y bastante funcional si lo que buscamos es la espectacularidad a la hora de disputar los partidos:

1. AL PULSAR L2, un icono correspondiente a cada botón del mando aparece sobre la cabeza de los jugadores. Basta con elegir al mejor posicionado y asistirle.
2. CON EL SIXASIS podemos subir los brazos en defensa o presionar. En ataque nos permite esconder el balón.
3. PARA LAS FINTAS y cambios de dirección repentinos basta con utilizar el joystick derecho para que el jugador se deshaga del contrario rápidamente.



UN ASPECTO MUY CUIDADO y un control de lo más arcade hacen de este juego una opción a tener muy en cuenta para los fans de la NBA.





ADEMÁS DE LOS MODOS de juego típicos, contamos con el "NBA Replay" y una serie de minijuegos como concurso de triples, pista de obstáculos, o un certamen de grandes mates.

EL MUNDO DEL BALONCESTO EN UN JUEGO "DE ALTURA"

NBA 08

Ya podéis replantear las dimensiones de vuestra casa, porque un montón de tíos de dos metros están a punto de invadirla.

■ **LA MEJOR LIGA DE BALONCESTO DEL MUNDO** vuelve a nuestras consolas con un título que apuesta por el lado más arcade de este deporte. Para hacer frente a sus duros competidores, Sony ha apostado por la diversidad en los modos de juego y por un control intuitivo y funcional. Al "saltar a la cancha" encontramos, además de los típicos modos Temporada y All Star, el NBA Replay, que nos da la opción de recrear los partidos y las jugadas más destacados de la temporada 06/07, ¡o incluso de la actual si descargamos el calendario semanal de la red! Además, si Kobe Bryant, por ejemplo, ha conseguido una canasta imposible, nuestro reto será igualarla para superar ese partido.

→ **A LA HORA DE MANEJAR EL BALÓN,** este título se decanta por una control muy bien ajustado y bastante eficaz: pulsando L2 se asigna un botón a cada jugador, con lo que en todo momento podemos realizar la asistencia perfecta o el pase ideal. Además, moviendo el Sixaxis subimos o bajamos los brazos en defensa, y escondemos la bola en ataque. El nivel gráfico es muy alto y el multijugador, ya sea online o local, supone un gran aliciente. En fin, un gran juego que no anda a la zaga de sus competidores.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	90
SONIDO	87
DURACIÓN	92
DIVERSIÓN	88

Valoración Sin duda estamos ante un título muy recomendable para fans de la NBA. Lo tiene casi todo: diversión, duración, potencia. Puede ser demasiado arcade para los más exigentes.

PUNTUACIÓN FINAL 88

■ SHOOT'EM UP ■ TOUCHSTONE ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18+









INSTINTO PARA LA CAZA

Los ambientes selváticos, la presencia de enormes dinosaurios y la posibilidad de utilizar armas "básicas", como el cuchillo, despiertan nuestros instintos para el combate:

1. **LAS CRIATURAS** son tan grandes y aterradoras como el Tiranosaurio Rex que os mostramos en esta pantalla.
2. **LAS ARMAS**, como el arco o el cuchillo, nos permiten atacar con sigilo.
3. **TAMBIÉN HAY GOLPES FINALES** que se ejecutan automáticamente si nos acercamos lo suficiente a estas criaturas.



LOS DINOSAURIOS son el mayor atractivo de este "shooter" en primera persona, que se desarrolla en un misterioso planeta de aspecto primitivo.

¿EL CAZADOR O LA PRESA?

TUROK

Las teorías dicen que los dinosaurios se extinguieron por culpa de un meteorito, aunque nosotros pensamos que este indio (y su gran arsenal) también tuvieron algo que ver.

LA COMPAÑÍA "WHISKY", con el soldado Joseph Turok a la cabeza, acaba de aterrizar en un planeta desconocido donde las tropas enemigas se han convertido en el menor de sus problemas. Además de un montón de soldados, nuestro héroe debe enfrentarse, en primera persona, a manadas enteras de dinosaurios, desde peligrosos velociraptores a un aterrador T-Rex, que se mueven a sus anchas por entornos selváticos, llenos de trampas y zonas ocultas.

Además de contar con la ayuda de otros marines (a los que no podemos dar órdenes) y de cargar con las típicas armas futuristas, como el rifle de pulsos, el de francotirador o un lanzallamas, las raíces indias de Turok le permiten utilizar un cuchillo y un arco de poleas, que multiplican sus posibilidades de combate.

PODEMOS CAMBIAR NUESTRA ESTRATEGIA en cada enfrentamiento. Además de disparar a lo loco, tenemos la posibilidad de acercarnos por la espalda y acabar con nuestros enemigos de un solo golpe, o lanzar una bengala para atraer a un dinosaurio que haga el trabajo por nosotros. No obstante, todas estas posibilidades nos descubren algunos desequilibrios en el diseño de las armas, y al final el cuchillo resulta mucho más efectivo que un arma de fuego.

La realización técnica es notable, especialmente en lo que respecta a los "lagartos", grandes y

TUROK

Este "piel roja" es el último miembro del wolf pack, la unidad de operaciones especiales de la compañía Whisky. En el juego veremos cómo se las gasta.





TODAS LAS ARMAS cuentan con un disparo secundario, como las flechas explosivas, que activamos con el botón R1.



LOS ESCENARIOS alternan unas enormes explanadas prehistóricas con cuevas y edificios de diseño futurista.



LAS SECUENCIAS de combate cuerpo a cuerpo (con una cámara en tercera persona) tienen un tono salvaje, sólo para adultos.





TÉCNICAS DE COMBATE

El nuevo «Turok» nos permite utilizar distintas estrategias, dependiendo de nuestro estilo de juego, para acabar con las tropas enemigas. Aquí tenéis algunos ejemplos:



EL SIGILO nos permite acabar con los centinelas sin llamar la atención de sus compañeros.



LAS SECUENCIAS DE VÍDEO nos permiten evitar los ataques por sorpresa de nuestros enemigos.



PODEMOS ATRAER UN RAPTOR para que se "meriende" a los soldados más duros.



NUESTROS COMPAÑEROS también nos echarán una mano, pero no podemos darles órdenes.

perfectamente animados. Los escenarios también nos transmiten sensación de amplitud, aunque los interiores (las cuevas y las bases enemigas) resultan demasiado sosos. En cualquier caso los espectaculares enfrentamientos contra los dinosaurios (y un completo multijugador online para 16 jugadores) compensan estos defectos. «Turok» recupera así el prestigio que se ganó con sus primeros juegos para N64.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS DINOSAURIOS**, unos enemigos impresionantes que se comportan de un modo salvaje.
- **LOS ENTORNOS EXTERIORES** son amplios y reflejan bien el mundo primitivo.

lo peor

- **LOS ESCENARIOS INTERIORES** son más sosos, y tienen problemas de visibilidad.
- **LAS ARMAS NO ESTÁN EQUILIBRADAS:** nuestro cuchillo es más efectivo que la ametralladora.

alternativas

En PS3 la alternativa más recomendable es **«Resistance Fall of Man»**, mientras que en Xbox 360, el rey de los "shooter" de ciencia ficción es **«Halo 3»**. Aunque ambos son mejores técnicamente, no cuentan con el atractivo de los dinosaurios. Como "shooter" bélico, **«Call of Duty 4»** está a años luz de cualquier otro juego del género.

- **GRÁFICOS** Los dinosaurios se llevan la palma, junto a unos escenarios exteriores llenos de detalle. Bajo techo el nivel decae bastante. **82**
- **SONIDO** Un buen doblaje al castellano y unos efectos aterradores hacen que la banda sonora se quede en un segundo plano. **87**
- **DURACIÓN** El modo principal se acerca a las diez horas, y además contamos también con 10 mapas adicionales para el modo multijugador. **86**
- **DIVERSIÓN** Las distintas estrategias y la dificultad que representan algunos enemigos (como el Rex) nos mantienen enganchados hasta el final. **83**

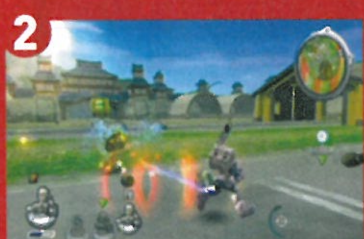
PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Después de los graves tropiezos anteriores, la saga «Turok» ha "resucitado". Esta nueva entrega nos llega arropada por un buen apartado técnico (de nuevo se trata del motor "Unreal Engine III") y por un tratamiento más estratégico de los combates. El diseño de los enemigos (y el tamaño que muestran estos saurios) son un atractivo suficiente para que muchos hayamos quedado enganchados. Por último, como advertencia, tenemos que destacar el descarnado estilo "gore" que se ve en algunas secuencias.

■ ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,90 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+







¡ADELANTE, MIS VALIENTES!

La alianza entre el Wiimote y el Nunchako nos da un control casi absoluto sobre la acción:

1. **CON EL WIIMOTE** desplazamos el puntero, que nos sirve para disparar al enemigo. Con la cruceta seleccionamos las unidades que queremos que entren en acción y con el botón B disparamos.
2. **CON EL NUNCHAKO** movemos a los soldados y a los vehículos. Al agitarlo saltamos y realizamos movimientos de evasión Con el botón Z seleccionamos un objetivo.
3. **PARA DAR ÓRDENES** basta con seleccionar algo con el puntero, por ejemplo una bandera, y pulsar A para que sea ejecutada.



LA ESTRATEGIA BÉLICA es la reina de este juego. Aunque la acción no para un segundo, es conveniente pensar bien nuestro ataque.

POR TIERRA, MAR Y AIRE

BATTALION WARS 2

A nadie le apetece ir a la guerra, pero si fuera tan divertida como en este juego de estrategia, entran hasta ganas de alistarse como voluntario.

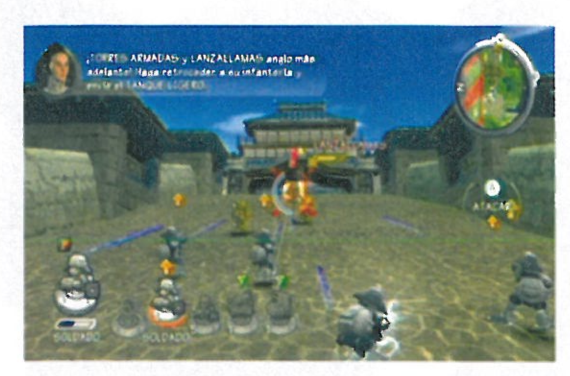
EN UNA GUERRA LA ESTRATEGIA ES FUNDAMENTAL y esta premisa la han tenido muy clara los chicos de Nintendo a la hora de adaptar esta saga a Wii: mejor piensa bien tu ataque o puede que perezcas en el intento. A lo largo de las 20 misiones de que consta el juego dirigimos verdaderos ejércitos, que intentan liberar al mundo de una "super arma" altamente peligrosa si el malvado Imperio del Sol decide usarla. Pero en nuestro intento de pacificar los ánimos no estamos solos: tanques, helicópteros, bombarderos, submarinos y un montón de vehículos futuristas son nuestros fieles aliados en la batalla. Las misiones consisten básicamente en tres aspectos: atacar un objetivo enemigo, defender alguno de nuestros acuartelamientos (o los de nuestros aliados) y conquistar nuevos edificios. Y todo esto lo hacemos en cinco escenarios, bastante largos pero tremendamente lineales, en los que progresamos completando ciertos objetivos a modo de "checkpoints" que actualizan regularmente nuestra misión.

PUESTOS A MANEJAR NUESTRO EJÉRCITO contamos con un control muy suave. Es cierto que a la hora de apuntar y de realizar movimientos de evasión flojea un poco, pero aprovecha bien tanto

SOLDADO

Manejamos a soldados de seis batallones distintos. Cada uno tiene su propia técnica, pero todos tienen en común un armamento altamente destructivo.





LAS ARMAS DE LOS SOLDADOS son distintas dependiendo del imperio al que defiendan. Todas son ultra-potentes.



LO MEJOR ES CONTROLAR a un solo soldado y dar órdenes concretas a los demás. Si no, el resultado puede ser fatal...



LA DIVERSIÓN está más que asegurada con este título. Sus 20 misiones nos dejarán pegados al mando hasta que las completemos.





TRANSPORTE BÉLICO

Junto a un batallón de soldados armado hasta los dientes, contamos con la inestimable ayuda de un buen puñado de vehículos que podemos controlar en todo momento.



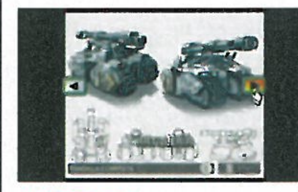
LOS AÉREOS son útiles como vehículo de reconocimiento. Su fuerza y su resistencia, escasas.



LOS TANQUES, ya sean pesados o ligeros, constituyen la mejor tarjeta de bienvenida del juego.



LOS BARCOS son una de las novedades. Su utilidad se basa en el ataque de cobertura.



LOS EXTRAS son pocos, pero entre ellos tenemos estos bocetos de los vehículos.

el Wiimote como el Nunchako, sobre todo con los vehículos. Y aunque en un principio el juego pudiera parecer repetitivo, nada más lejos de la realidad: las misiones difieren mucho unas de otras, y la opción de jugar online en tres modos distintos es un gran acierto, si bien es verdad que una vez acabado ofrece pocos alicientes para volver a jugarlo. Ahora engrasad vuestro mando, porque la guerra ha estallado en Wii. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS MISIONES,** son bastante variadas, frescas y muy divertidas.
- **EL APARTADO ONLINE,** que alarga mucho la vida del juego (de lo contrario no duraría demasiado) y en el que tenemos tres modos nuevos.

lo peor

- **TIENE POCOS EXTRAS** una vez finalizado. Simplemente bocetos y modelos en 3D de los soldados.
- **PUEDE RESULTAR SENCILLO** para los jugadores más expertos, pues las misiones no son difíciles.

alternativas

En lo que a juegos de estrategia se refiere estamos ante el título que inaugura el catálogo en este género para la consola de Nintendo. Sin embargo, podéis acceder a **«Sim City»** de SNES en la consola virtual de Wii. Si os mola más la acción están **«Metroid Prime 3»** o **«Call of Duty 3»**. Pronto llegará **«Medal of Honor Heroes 2»**.

GRÁFICOS Los escenarios tienen una gran profundidad y resultan bastante coloristas. Además, los soldados se mueven con bastante fluidez. **81**

SONIDO Las instrucciones de los superiores durante la batalla tienen un doblaje sobresaliente al castellano y los efectos alcanzan un buen nivel. **87**

DURACIÓN El juego en sí no es demasiado largo (son 20 misiones), pero gracias al modo online la vida se estira hasta que nos aburramos de él. **88**

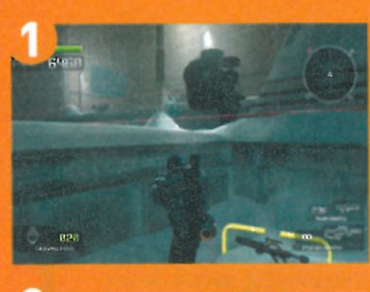
DIVERSIÓN Aunque debemos tener en cuenta la estrategia, las misiones resultan enormemente divertidas. La acción está a tope. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

La primera entrega de «Batallion Wars» en Wii es un juego casi imprescindible para los aficionados a los títulos de estrategia bélica (e incluso para los seguidores del género de la acción). Encontramos de todo: infantería variada, montones de vehículos que podemos controlar y una gran variedad en las misiones. El control también resulta positivo, si bien podría haberse pulido un poco más en ciertas ocasiones. En definitiva, mantiene la diversión del original e incorpora nuevos elementos que lo convierten en un acierto.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 29 de febrero ■ 







SAFARI EN LA NIEVE

El modo Campaña se compone de 11 misiones. Aunque el argumento de cada una es bien diferente, en realidad el desarrollo no difiere mucho de una a otra. Aquí tenéis las tareas básicas de cada partida.

1. **INVESTIGAR CADA NIVEL** en busca de armas o energía térmica es imprescindible para sobrevivir. El avance suele ser bastante lineal, pero hay escenarios anchos cuya salida puede estar encima de nosotros...
2. **LOS POSTES DE COORDENADAS** son escasos. Si los activamos, indican la ruta que hemos de seguir y actualizan nuestro radar con los puntos clave más cercanos.
3. **AL CONCLUIR CADA MISIÓN** nos esperan enormes y agresivos jefes finales (algunos en forma de insectos). Acabar con ellos es, sin duda, lo más complicado del juego.



LOS AKRID DE E.D.N. III están asolando el planeta y nosotros somos los únicos con las armas y el valor para detenerlos. Cada combate se hace encarnizado.

LOS MATA BIEN MUERTOS

LOST PLANET

Estos combates en el frío no son peleas de bolas de nieve, sino una lucha encarnizada por la supervivencia de la raza humana.

■ **PARA SOBREVIVIR EN EL PLANETA E.D.N. III** se necesitan ingentes cantidades de energía térmica, pues las condiciones allí son de un frío extremo. Los intentos de colonización fueron abandonados, y ahora un pirata amnésico llamado Wayne se atreve a explorar sus entrañas para conocer sus secretos. Nuestra labor es ayudarle a acabar con los Akrid, unos insectos enormes y muy agresivos, y averiguar qué se trae entre manos la corporación NEVEC, que parece tener intereses ocultos en el planeta. Acabar con los enemigos no es nuestro único problema, pues el frío constante nos obliga a buscar fuentes de calor para evitar que muramos congelados: pueden salir de los Akrid eliminados (sus puntos débiles generan esa energía y están marcados en color naranja), sus nidos o los objetos que destruyamos.

➔ **CONTAMOS CON GRAN CANTIDAD DE ARMAS** y con una especie de "mechas" llamados VS (Vital Suits). Ellos aumentan mucho nuestra potencia de fuego y movilidad, pero a cambio consumen más calor. Cuando vamos a pie podemos usar también un garfio para aferrarnos a zonas lejanas o mover de forma independiente las piernas y la cadera de Wayne. Todo esto se aplica tanto al modo



➔ WAYNE

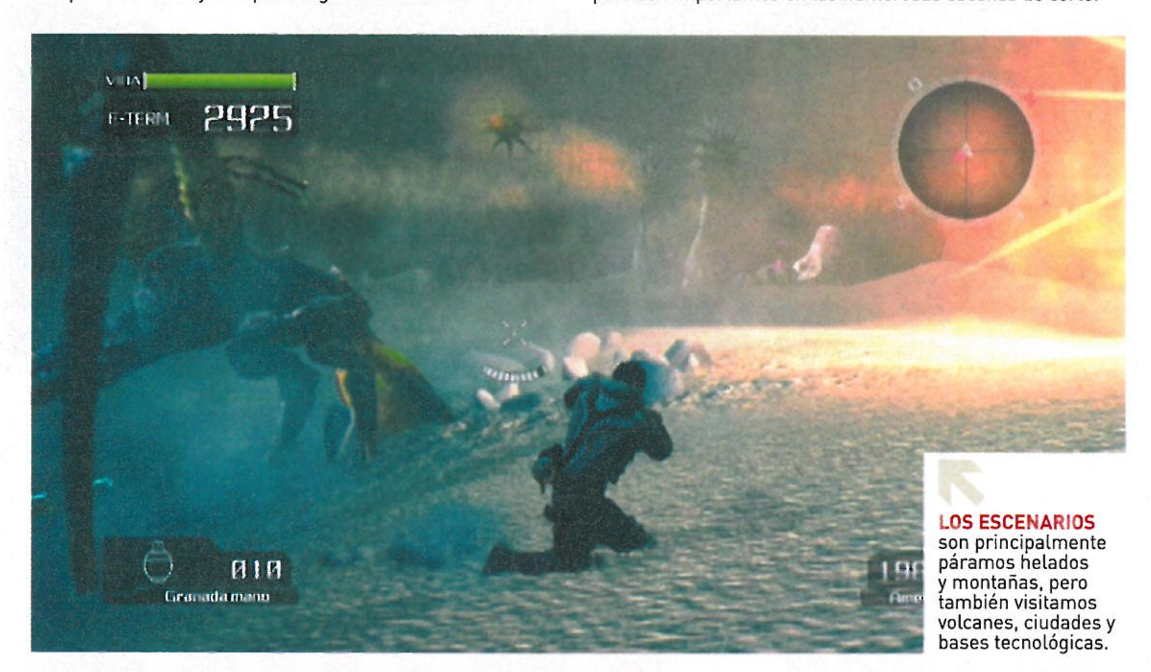
Su padre murió a manos del temible Ojos Verdes. Él ha perdido la memoria, pero quiere desvelar el misterio de los Akrid y la organización NEVEC.



EL MOVIMIENTO DE WAYNE se controla con los dos sticks: uno para el avance y otro para el giro de la cadera.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS no afectan a las partidas, pero son importantes en las numerosas escenas de corte.



LOS ESCENARIOS son principalmente páramos helados y montañas, pero también visitamos volcanes, ciudades y bases tecnológicas.

NOVEDADES "FRESCAS" PARA PLAYSTATION 3



TRAJES: Hay de Mega Man, Frank (de «Dead Rising») o el nuevo de Luka. Tenéis que desbloquearlos primero.



EL CATÁLOGO DE MAPAS incluye los vistos en 360, más los de expansiones posteriores. En total, 16 escenarios.

LOS ÚTILES DE UN HÉROE

Tal y como están las cosas, vais a necesitar algo más que arrojo para terminar con la lluvia de Akrid y piratas que os asaltan continuamente. Por suerte, Wayne cuenta en todo momento con un garfio extensible que le saca de más de un apuro y a menudo encuentra objetos de lo más útiles tirados por todo el planeta. Por cierto, ¿quién se los habrá dejado por ahí?



LAS ARMAS son variadas, aunque tenemos que estar muy pendientes de la munición. Podemos llevar dos a la vez.



LOS VS cambian su rendimiento según el modelo: unos son rápidos, otros saltan mucho, algunos taladran...



EL GARFIO es imprescindible en ciertas zonas. Su alcance es corto, pero suficiente para atravesar fosos o descolgarse.

Campaña como al Multijugador online, en el que hasta 16 amigos pueden controlar a piratas espaciales para eliminarse entre sí dentro de 4 modos de juego: Eliminación Normal y De Equipo, Conquistar Postes y Fugitivo (uno debe huir de los demás). En todo esto el juego es como la versión de Xbox 360, aunque hay algunos extras (mapas multijugador y trajes especiales) que colmarán a tope vuestras ansias de acción. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN:** desde el frío hasta las ardientes batallas, todo hace que cada partida sea intensa.
- **LA VARIEDAD DE ARMAS** y robots que podemos usar, a cada cual más espectacular.

lo peor

- **LA CAMPAÑA ES CORTA** en comparación con otros títulos. Podían haber incluido más niveles.
- **LA IRREGULAR DIFICULTAD.** En general es fácil, pero algunos jefes son demasiado complicados.

alternativas

Con un enfoque "demoníaco" está el excelente **«Devil May Cry 4»**, que también acaba de salir. Si queréis acción más desenfadada pero igualmente buena, tenéis **«Ratchet & Clank»**. En un contexto más realista se encuentra **«Uncharted»**. Para acción militar táctica, probad **«Frontlines: Fuel of War»**.

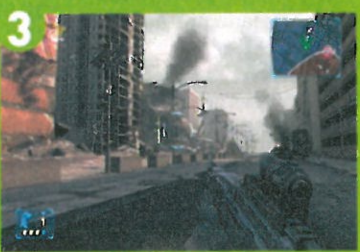
GRÁFICOS Los enormes Akrid y los efectos (nieve, explosiones) dan mucha vistosidad al conjunto, aunque hay pequeñas ralentizaciones.	90
SONIDO La música y los efectos de los "super insectos" son muy efectistas, pero las voces sólo están en inglés y son algo flojas.	82
DURACIÓN La campaña no llega a las 10 horas. El multijugador sí es muy completo y nos "pica" a seguir jugando para sacar recompensas.	90
DIVERSIÓN La acción es intensísima y algunos duelos resultan vibrantes, aunque la curva de dificultad de la Campaña presenta altibajos.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

valoración

El juego tiene dos dimensiones: por un lado el modo Campaña, intenso y divertido, pero corto (sobre todo si optamos por pasar cada zona corriendo). Por otro el multijugador (a nuestro juicio, la opción más interesante), que es completísimo y variado. En el momento de escribir estas líneas no se puede probar a pleno rendimiento, pero si como esperamos funciona igual que en 360, será una experiencia "enganchante". Un juego directo y espectacular, con ligeras ralentizaciones pero muy efectista el resto del tiempo.

■ SHOOT'EM UP ■ THQ ■ 1 - 32 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 





CONTROLA EL "ORO NEGRO"

Las superpotencias se están dando de palos por el petróleo, motor de la economía mundial. Así será vuestra misión:

1. **EL MAPA ESTÁ DIVIDIDO** entre la zona de la Coalición (azul) y la controlada por los Estrella Roja (roja). Es el panorama que encontraremos en cada nuevo nivel.
2. **HEMOS DE CUMPLIR LOS OBJETIVOS** que se van marcando. A veces se trata de conquistar o defender una base, otras de "hackear" ordenadores o también tenemos que rescatar rehenes.
3. **SEGÚN CONQUISTAMOS** los puntos que aparecen marcados en el mapa, logramos que nuestra línea del frente avance. Y así seguimos hasta dominar toda la zona.



EL HOMBRE Y LA MÁQUINA. En este "shooter" no os quedará otra que manejar y tripular vehículos si queréis vencer en el tercer gran conflicto a nivel mundial.

TRAS LA LÍNEA ENEMIGA

FRONTLINES FUEL OF WAR

La falta de petróleo ha desencadenado la tercera guerra mundial. "Crudo" lo vais a tener si queréis sobrevivir en este multitudinario conflicto...

■ **LOS PERROS CALLEJEROS SON UN COMANDO** de la Coalición, una alianza occidental integrada por EE.UU. y Europa, que está en guerra con los Estrella roja, la facción Oriental que forman China y Rusia. ¿El objetivo de ambos? Controlar los yacimientos de petróleo que quedan.

En «Frontlines» nos metemos en la piel de uno de los "perros", viajamos a Europa del Este y subimos hasta Rusia a lo largo de siete misiones. Al arrancar cada nivel los mapas aparecen divididos en dos zonas: roja (hostil) y azul (controlada). Con una vista en primera persona tenemos que ir conquistando objetivos (atacar o defender emplazamientos, rescatar...) para hacer avanzar la línea del frente de la Coalición.

→ **ESTE ESQUEMA SORPRENDE POR SU INTENSIDAD.** Ha sido diseñado especialmente para un completo multijugador de hasta 32 usuarios. Breves secuencias nos llevan a unas batallas multitudinarias, con tiroteos a larga y corta distancia en campos abiertos que se alternan con edificios y ciudades. Además de típicas armas, hay vehículos por radiocontrol y otros en los que sí nos montamos, desde tanques a helicópteros.

El motor gráfico sorprende por el tamano de los escenarios y la cantidad de objetos y persona-

"PERROS"

Así llaman a los soldados de la Coalición, que no se detienen ante nada para conquistar otro objetivo y lograr que la línea de control occidental siga avanzando.



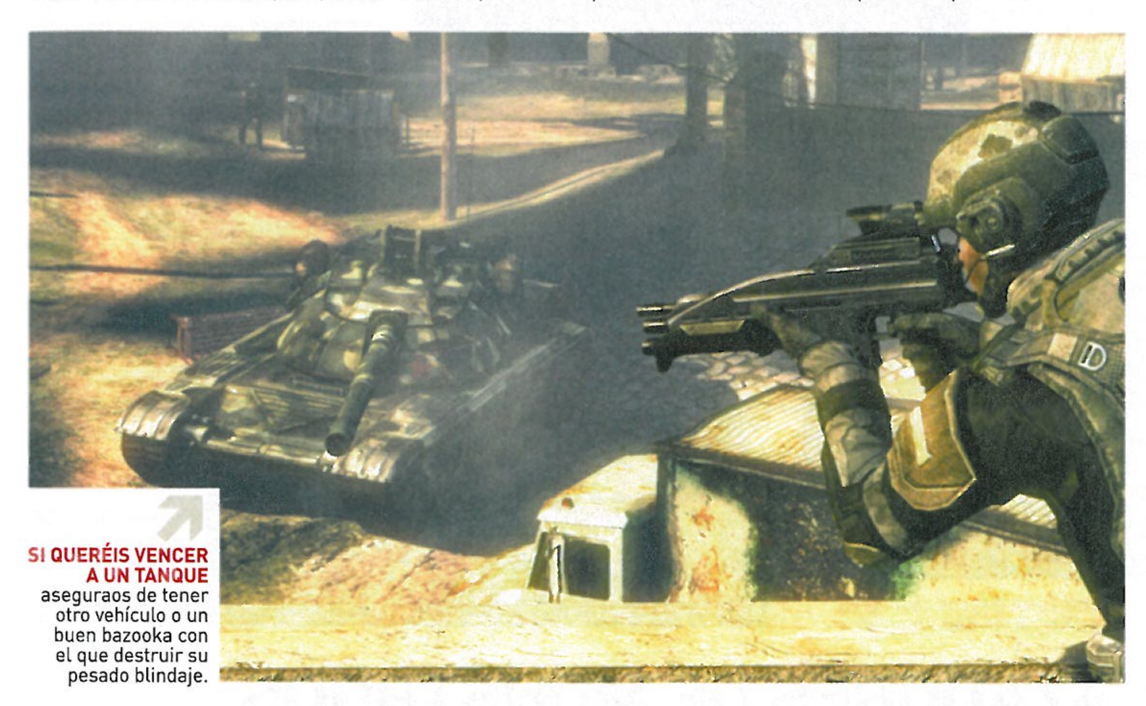




EN LOS VEHÍCULOS podemos ponernos al volante y disparar o dejar que conduzca la máquina y limitarnos a dar plomo.



LOS ESCENARIOS ABIERTOS se mezclan con los interiores. ¡Tened cuidado con las armas pesadas aquí dentro!



SI QUERÉIS VENCER A UN TANQUE aseguraos de tener otro vehículo o un buen bazooka con el que destruir su pesado blindaje.





jes, aunque se ve empañado por la aparición brusca de elementos lejanos o leves tirones. A las voces en castellano, bien interpretadas y encajadas, se les une una banda sonora que aumenta de intensidad con la acción. «Frontlines» le pisa los talones a los ases del género en Xbox 360 (la versión de PS3 se canceló). Llegaría más alto si el modo individual tuviera más gancho y no existieran los mencionados defectos gráficos.

DE ARMAS TOMAR

El elenco de armas de «Frontlines» es sinónimo de variedad en el modo individual y le añade estrategia y especialización al modo multijugador. ¡Carguen... y disparen!



ARMAS LIGERAS: Además de la típica pistola, encontramos ametralladoras o escopetas.



ARTILLERÍA PESADA: Las bombas lapa, los lanzagranadas o los bazookas causan estragos.



VEHÍCULOS DE RC: Buscad un buen escondite y lanzad vuestro "juguete". Pequeños y matones.



VEHÍCULOS: Si os montáis en un tanque o un helicóptero no dejaréis títere con cabeza.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA INTENSIDAD DE LA ACCIÓN**, gracias a la cantidad de enemigos y la conquista de objetivos.
- **LA VARIEDAD DE ARMAS** os tendrá más que entretenidos. Los pequeños vehículos RC, los mejores.

lo peor

- **EL MODO INDIVIDUAL** queda por detrás del multijugador, y no hay extras que nos empujen a repetir.
- **NO TIENE MULTIJUGADOR A PANTALLA PARTIDA**. Inexplicable e imperdonable a estas alturas.

alternativas

Los pesos pesados, **«Call of Duty 4»**, **«Halo 3»** y **«Bioshock»** siguen siendo los reyes del género, aunque **«Frontlines»** tiene personalidad propia. **«Battlefield 2»** es la propuesta más parecida pero no llega al nivel de intensidad del título que nos ocupa. También podéis considerar los clásicos **«Perfect Dark Zero»** y **«Call of duty 3»**.

GRÁFICOS Buen equilibrio entre el detalle y el tamaño de escenarios. Los problemas a la hora de poner elementos en pantalla le bajan la nota. **88**

SONIDO Música "cañera" y dinámica según la acción. Muy buenas voces en castellano, que se ajustan a las distintas situaciones de maravilla. **93**

DURACIÓN La campaña individual os llevará aproximadamente 12 horas. Eso sí, el multijugador invita a echarle mucho más tiempo. **90**

DIVERSIÓN Enemigos por todos lados y decenas de armas y vehículos garantizan un desarrollo intenso, divertido y gratificante. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

El planteamiento de «Frontlines» está enfocado al multijugador, y no cabe duda que este apartado (con la impresionante cifra de 32 participantes) es uno de los más entretenidos del género. Aunque no llega a ese nivel tan alto, la experiencia en solitario también resulta absorbente y emocionante, con la sensación de estar en medio de una guerra cuyos frentes varían a medida que vamos cumpliendo los objetivos que nos proponen. Un aspecto visual algo más depurado lo habría situado a la altura de los mejores.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 14 de marzo ■ 7+



EL MUSEO DE LOS HORRORES

Estas son las claves para formar vuestro equipo definitivo:

1. LOS MONSTRUOS se equipan en grupos de tres. El resto se quedan en la reserva. Hay que subir su experiencia.
2. PARA RECLUTAR hay que impresionar a las criaturas con un movimiento especial muy gracioso. La efectividad depende de nuestro nivel.
3. LA EXPLORACIÓN nos permite visitar tiendas, comprar y hablar con el resto de habitantes de las islas.



EL PROTAGONISTA está ansioso por ver mundo y convertirse en un cazador de élite. Le acompañaremos.



LAS FUSIONES nos permiten crear monstruos más poderosos y extraños.



CADA CRIATURA dispone de un gran número de características propias.



FORMACIONES DE TRES para cada combate. Además del modo historia, hay combates multijugador wi-fi.

CAZADORES DE MONSTRUOS

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

Los coleccionistas ya tienen una buena excusa para dejar los sellos a un lado y comenzar a reunir estas "adorables" criaturas.



■ **LOS ENEMIGOS QUE SALEN EN ESTA SAGA DE ROL** demuestran que son lo suficientemente carismáticos como para protagonizar su propia serie de juegos. En este "spin off" controlamos a un reclutador de monstruos que viaja por un archipiélago de 7 islas cazando criaturas. Nuestro objetivo es ganar un famoso torneo y desvelar un oscuro plan, y para ello tenemos que hacernos con las más de 200 "mascotas" que esconde el juego y formar el equipo definitivo aumentando nuestra experiencia. Todo a través de combates por turnos y con formaciones de tres unidades.

→ **EL COLECCIONISMO VIRTUAL ES LA CLAVE** de un juego en el que los amantes de la saga disfrutarán enfrentando a los monstruos ideados por Akira Toriyama, el creador de "Dragon Ball". Pocas pegas podemos poner a un apartado técnico notable, con gráficos "cel shading" (estilo dibujos animados) e inspiradas melodías de Koichi Sugiyama (compositor de los anteriores «Dragon Quest»). El título mezcla de forma eficaz los elementos clásicos del género (exploración, argumento, combate y progresión de personajes) y el concepto «Pokémon». Si os gustó «DQ: El Periplo del Rey Maldito» para PS2, seguro que aquí encontraréis horas de diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	86
■ DURACIÓN	86
■ DIVERSIÓN	83

Valoración Todos los apartados están bastante cuidados, aunque no se han aprovechado las posibilidades táctiles de DS. A los amantes de «Dragon Quest» les gustará.

PUNTUACIÓN FINAL 83





■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+


1


2


3

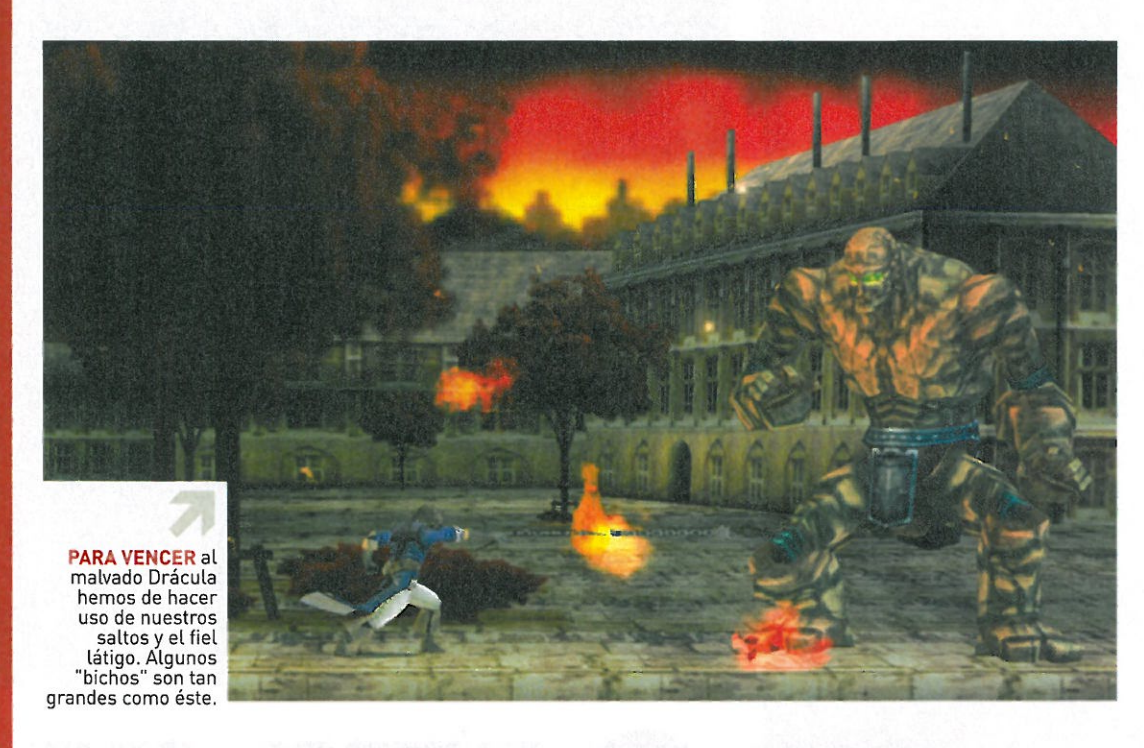
TRANSFUSIÓN DE EXTRAS

Podéis dedicaros a acabar el juego sin más, pero este UMD esconde muchos secretos, que sirven como recompensa a los que investigan con calma. Aquí tenéis los más interesantes:

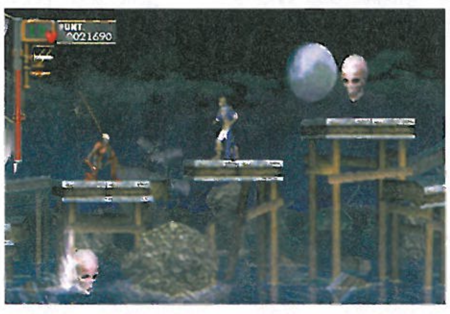
1. RUTAS ALTERNATIVAS. Puede accederse a ellas al romper un muro, por ejemplo. Así, se puede llegar a jefes finales distintos, a rescates de "damiselas" o incluso a fases nuevas.

2. JUGAR CON MARÍA. En una parte del segundo nivel podéis liberar a esta chica. Con su magia puede invocar poderosos animales gigantes.

3. JUEGOS OCULTOS. El juego original de Turbografx y «Symphony of the Night» de PSone se pueden obtener a lo largo del juego. Es como tener tres títulos en uno. También podemos liberar todas las melodías del juego.



PARA VENCER al malvado Drácula hemos de hacer uso de nuestros saltos y el fiel látigo. Algunos "bichos" son tan grandes como éste.







LA FORMA DE JUGAR es más clásica que la de los últimos episodios: no hay puntos de nivel ni habilidades extra, aunque podemos usar algunas armas especiales.

MAL VAMPIRO NUNCA MUERE

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Los Belmont llevan años parando los pies a los monstruos, pero nunca han lucido tanto. ¡Y vienen en multitud!

■ DRÁCULA "MUERDE" EN PSP POR PRIMERA VEZ y de nuevo tenemos que enfrentarnos a él. En esta ocasión encarnamos a Richter Belmont, quien, látigo sagrado en mano y con mucho salto de por medio, debe acabar con hordas de vampiros, zombis o lo que se tercie. En realidad se trata de un remake de «Rondo of Blood», que salió en 1993 para la consola Turbo CD (sólo en Japón). El juego es idéntico, pero los gráficos son ahora poligonales y se han incluido extras. Entre ellos, la posibilidad de jugar al original o a «Symphony of the Night»... si hallamos los ítems adecuados del juego principal.

→ EL DESARROLLO OS SONARÁ DEL RESTO DE LA SERIE: tenemos enormes fases plagadas de monstruos en las que hemos de usar el látigo o armas de apoyo (agua bendita, hachas arrojadizas, etc.), que tienen un número limitado de usos. Antes de terminar cada nivel nos espera un duro jefe final, y como es tradición el juego es difícil, muy difícil: las recuperaciones de salud están contadísimas y, si morimos, puede tocarnos repetir tramos muy largos. Por ello, es un título que puede echar para atrás a los menos pacientes, pero que encantará a los jugones "de siempre", en especial por su gran cantidad de extras.



■ FÚTBOL ■ EA BIG ■ 1-7 (PS3) / 1-4 (Xbox 360) ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 28 de febrero ■ 3+







¿TE APUNTAS AL DESAFÍO?

El modo "Domina la calle" de la segunda entrega ha dejado paso al "Desafío FIFA Street", que nos propone superar unos cuantos retos futbolísticos:

1. **CADA DESAFÍO** es como un torneo con varios partidos. Si conseguimos ganarlos todos desbloqueamos nuevos desafíos, hasta alcanzar un total de nueve.
2. **LOS EQUIPOS** también se van desbloqueando a medida que superamos los desafíos, y reúnen a jugadores de cualidades similares, como Chupones, Torres, Veteranos...
3. **CADA PARTIDO** está sujeto a una serie de condiciones, como llegar a un determinado número de goles antes que el rival, o marcar sólamente con remates de cabeza o volea. Y no vale saltarse las reglas.



250 FUTBOLISTAS de talla mundial se ven las caras en unos partidos en los que nadie les criticará por ser individualistas. De hecho, ¡aquí gana el más fantasma!

FÚTBOL, CIUDAD SIN LEY

FIFA STREET 3

En estos partidos callejeros están permitidos los empujones y las zancadillas, pero también vacilar al contrario con algunos regates antológicos.

RONALDINHO →

El crack del Barça es uno de los jugadores que aparecen en la portada del juego. Y es que nadie le gana haciendo virguerías.

■ **TODOS HEMOS JUGADO AL FÚTBOL EN LA CALLE,** poniendo un montón de abrigos y mochilas para delimitar las porterías. Y es que este deporte es tan universal que puede practicarse casi en cualquier sitio, algo que se ha tomado al pie de la letra la saga «FIFA Street», que alcanza ahora la tercera entrega.

El estilo arcade de este juego invita a juntarse con unos colegas y echarse unas risas mientras les vacilamos en estos alocados partidos, disputados en lugares tan dispares como un parque o un astillero. Y además, para su debut en las consolas de nueva generación se ha dotado a estos "cracks" de un nuevo y original aspecto, una mezcla de cómic y caricatura que se adapta como un guante al espíritu del juego.

→ **AHORA HAY 5 JUGADORES POR EQUIPO,** uno más que en ediciones pasadas. Pero si algo ha mejorado es que cada vez tenemos un control más directo sobre los jugadores, de modo que si movemos el stick derecho en tal o cual dirección, sabemos si nuestro jugador va a hacer un caño, un sombrero o la "fantasmada" de turno, sin que salgan de forma aleatoria como en la primera entrega.

Todas estas virguerías las podemos lucir en el nuevo modo "Desafío", que incluye 9 torneos y nos permite desbloquear hasta 25

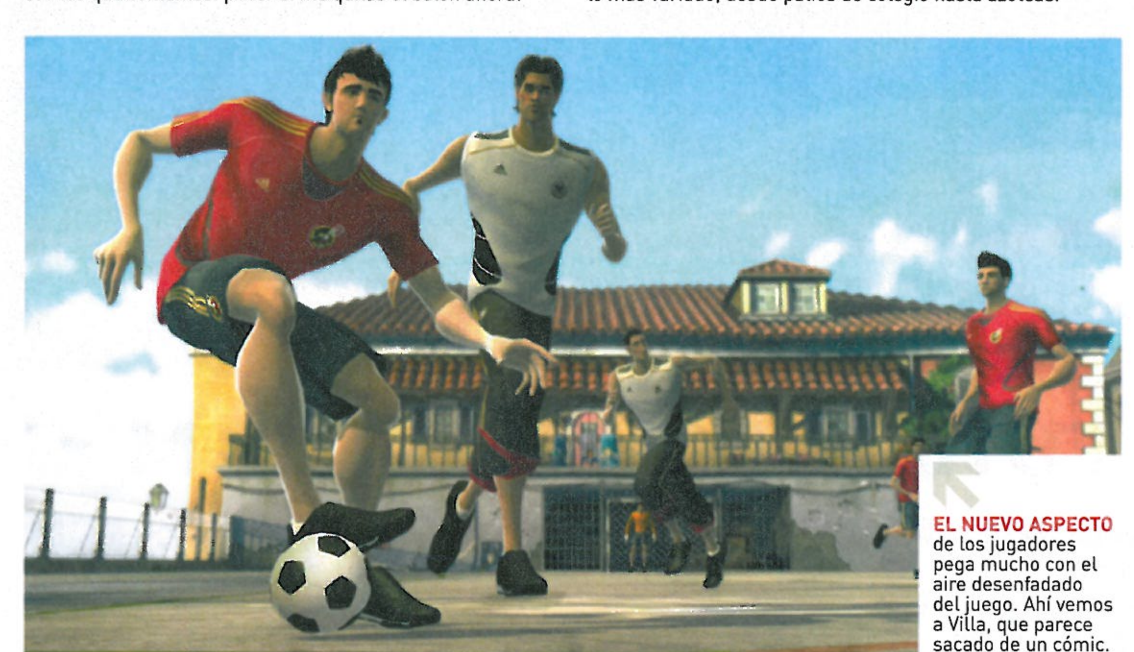




CORRER POR LA PARED es uno de los nuevos movimientos con los que contamos. ¡A ver si me quitas el balón ahora!



LOS ESCENARIOS en los que se disputan los partidos son de lo más variado, desde patios de colegio hasta azoteas.



EL NUEVO ASPECTO de los jugadores pega mucho con el aire desenfadado del juego. Ahí vemos a Villa, que parece sacado de un cómic.





LAS ÚNICAS NORMAS

En estos partidos, nadie os va a señalar fuera de juego, ni os va a pitar falta por arrearle un leñazo al contrario. Pero eso sí, cada partido tiene unas normas a respetar.



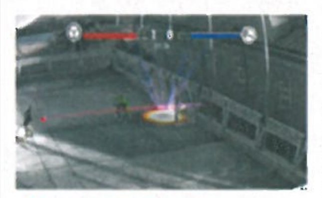
PARTIDO A TIEMPO: Es el más tradicional, y consiste en ganar al rival antes del pitido final.



PARTIDO A GOLES: El ganador será quien llegue antes a un número concreto de goles.



SÓLO DE CABEZA Y VOLEA: Sólo suben al marcador los goles anotados de esta manera.



SÓLO GAMEBREAKERS: Hay que llenar la barra haciendo piruetas y anotar con "súper-disparos".

equipos callejeros, en los que encontramos a 250 jugadores reales agrupados según sus cualidades: Gorditos, Velocistas, Tapones... Tanto este modo como el online (en el que, por ejemplo, podemos llevar a nuestra selección a lo más alto) tienen su gracia, pero ofrecen menos alicientes que el modo "Domina la calle" que tenía la entrega anterior, y no le dan ni mucho menos a esta saga el empujón que le hacía falta.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** de nuestros jugadores es mucho más directo e intuitivo en esta entrega.
- **EL NUEVO LOOK** tipo cómic de los jugadores encaja perfectamente con la propuesta de este juego.

lo peor

- **LOS MODOS DE JUEGO** son bastante menos atractivos que los de la segunda entrega.
- **LOS GRÁFICOS**, pese al cambio de look, no terminan de estar a la altura de las nuevas consolas.

alternativas

Este es el debut de la saga en PS3 y Xbox 360, y no existe en estas consolas ningún otro título de fútbol callejero. Si os va el fútbol de toda la vida, podéis elegir entre **«FIFA 08»** o **«PES 2008»** (mejor el primero), pero si lo que os mola son los deportes callejeros, tenéis **«NBA Street Homecourt»**, que sigue la misma línea, aunque con partidos de basket.

GRÁFICOS Pese al acertado nuevo aspecto de los jugadores, el nivel gráfico general no ha terminado de dar el salto a la nueva generación. **76**

SONIDO Podemos escuchar a los jugadores diciendo "qué buena" o "cómo se puede fallar eso", entre otras cosas. Y la música acompaña bien. **85**

DURACIÓN El modo principal es más corto y menos atractivo que el de la 2ª entrega, pero el multijugador y el online siguen siendo su gran baza. **83**

DIVERSIÓN Aunque la renovación de los modos de juego no ha sido acertada, los partidos son intensos y en compañía resultan divertidos. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

«FIFA Street 3» incluye importantes novedades en su debut en las nuevas consolas. El problema es que no todas han sido para mejor. El nuevo aspecto de los jugadores es menos realista, aunque a este juego le viene como anillo al dedo, pero en general el apartado gráfico es discreto. Además, el modo "Desafío" resulta sosete y es peor que el "Domina la calle" de la segunda entrega. El mayor aliciente sigue siendo echarse unos partidos con los colegas. Ahí gana bastante y sus defectos pasan más desapercibidos.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 

1



2

3





EL FÚTBOL sigue sin tener un claro referente en DS, así que esta saga vuelve a la carga con pocas, pero sorprendentes novedades.

¿OS APETECE UNA COPA?

Los modos de juego no son una de las virtudes de esta versión de «Pro 2008» precisamente. Aquí los tenéis:

1. **LA GIRA MUNDIAL** nos enfrenta a equipos de todo el globo y con varios retos a cumplir.
2. **LA COPA KONAMI** es personalizable: número de equipos, elegimos entre clubes o selecciones...
3. **EL MODO ONLINE** nos ofrece, entre otras cosas, el Desafío Mundial, que nos permite llevar a nuestra selección a lo más alto.

FÚTBOL, GOLES Y ALGO MÁS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Podrá gustaros o no, pero lo que está claro es que estamos ante una de las entregas más peculiares de esta célebre saga futbolera.

OWEN →

Este rápido delantero del Newcastle ha tenido suerte, pues su equipo es uno de los pocos que podemos elegir en esta segunda entrega para Nintendo DS.

■ **LA SAGA «PRO» ES SINÓNIMO DE SIMULADOR,** y en líneas generales esta segunda entrega para DS lo es. Pero lo que le da un aire diferente a este juego es poder comprar habilidades como el "súper-cabezazo" o la "súper-aceleración" y, como si de un juego de rol se tratase, asignárselas a un futbolista de nuestra plantilla. Así que no debemos sorprendernos si uno de nuestros jugadores deja una estela a su paso o si al rematar escuchamos el sonido de un cañonazo. Este aspecto, que gustará a unos y les sobrará a otros, es la principal novedad de esta edición... por no decir la única.

→ **LA GIRA MUNDIAL SIGUE SIENDO EL PLATO FUERTE** en cuanto a modos de juego, y nos invita a crear un equipo y enfrentarnos a más de 50 selecciones nacionales. Empezamos con una plantilla desconocida, pero con nuestras victorias obtenemos monedas para el "Gacha-Get", una máquina tragaperras que nos da como premio nuevos jugadores. Y menos mal que en esta gira vemos a la selección española, porque en lo referente a clubes en el juego








LA PANTALLA TÁCTIL nos muestra el radar durante los partidos, junto a las opciones para atacar o defender.



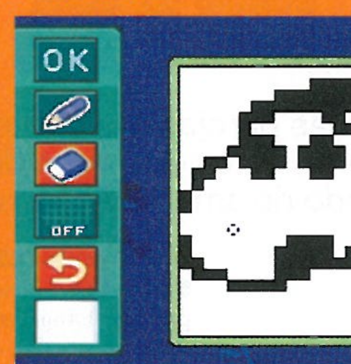


EL "GACHA-GET" nos permite usar las monedas obtenidas para conseguir nuevos jugadores. ¡Que haya suerte!

DISEÑA UN EQUIPO A TU MEDIDA



LA EQUIPACIÓN se puede seleccionar entre diferentes combinaciones de diseños y colores. ¡Esta mola!



EL ESCUDO se puede dibujar a mano alzada usando el "stylus". ¿Qué os parece el "Shin Chan Team"?

EL CAMINO HACIA EL GOL

Aunque en esta entrega se hayan incluido las "súper-habilidades", el realismo de los partidos no queda demasiado desvirtuado, y su desarrollo termina siendo emocionante.



LOS TIROS LEJANOS son de lo más efectivo, sobre todo si calculamos bien la potencia.



LOS CABEZAZOS son difíciles de ver, pues los centros al área no son demasiado precisos.



TOCAR es importante, así como mover rápido el balón. Si no, no veremos ni un sólo hueco.



LOS PORTEROS son bastante eficientes, y nos hacen tirarnos de los pelos más de una vez.

sólo hay 15, y desgraciadamente ninguno es de nuestra liga.

Al saltar al césped, salvo las ya citadas súper-habilidades, el control es el habitual, con un buen repertorio de pases, remates y demás movimientos, pero sin aprovechar el "stylus". El apartado gráfico no es "de Champions", pero si algo sabe hacer esta saga es divertir jugando al fútbol, y pese a todo podemos pasar buenos ratos con estos partidos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS PARTIDOS** pueden llegar a ser divertidos, pese a las carencias en el resto de apartados.
- **EL MULTIJUGADOR** permite jugar a 2 colegas con una sola tarjeta, y hasta a 4 con multitarjeta.

lo peor

- **HAY POCOS CLUBES**, y para más "inri", entre ellos no se incluye ni uno solo de nuestro país.
- **LOS GRÁFICOS** han cambiado bastante poco (por no decir nada) respecto a la anterior entrega.

alternativas

No hay ningún título futbolístico que haya sabido explotar al máximo las posibilidades de DS. En cualquier caso, la alternativa más clara a «PES 2008» es su rival natural, **«FIFA 08»**. El simulador de EA Sports es quizá menos innovador, pero ofrece muchos más equipos y modos de juego, así como un apartado gráfico más currado.

GRÁFICOS Los jugadores son igual de "cuadrados" que en la pasada entrega, aunque al menos se han corregido algo las ralentizaciones. **70**

SONIDO Este apartado se limita a algunos cánticos del público y a la voz del locutor Juan Carlos Rivero cuando marcamos un gol. **72**

DURACIÓN La Gira Mundial lleva tiempo y el multijugador le da más vida, pero la flagrante escasez de equipos y torneos es grave. **72**

DIVERSIÓN A pesar de las mencionadas adversidades, el desarrollo de los partidos puede ser suficientemente entretenido para los futboleros. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 73

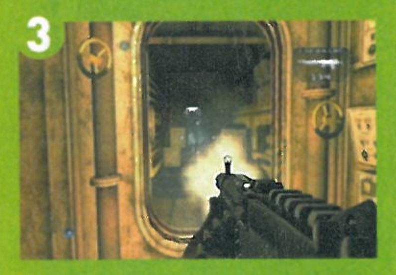
valoración

Si el debut de esta saga en DS nos pareció decepcionante, casi nos lo ha parecido más esta segunda entrega, en la que esperábamos que Konami se pusiera las pilas. La introducción de las "súper-habilidades" es original, aunque en esta saga no pega demasiado. Y donde más falta hacían las novedades, no las hemos visto. El apartado técnico no ha cambiado, y el repertorio de equipos y torneos sigue siendo terriblemente escaso. En fin, sólo la jugabilidad habitual de esta saga puede ser motivo para apostar por este título.

■ SHOOT' EM UP ■ EIDOS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 







ACCIÓN POR TODO EL MUNDO

A lo largo de 10 niveles, «Conflict» nos da la oportunidad de visitar lugares tan variados como Venezuela, Surinam, Siberia o el corazón de África:

1. **SIBERIA** es un lugar desolado donde se oculta una antigua base soviética de submarinos, ahora en poder de los terroristas. Debemos destruirla.
2. **EN RUANDA** tenemos que apoyar a las tropas gubernamentales que se enfrentan a la guerrilla local.
3. **UN CARGUERO** en medio del Atlántico es el lugar perfecto para ocultar un peligroso artefacto nuclear.



LA COOPERACIÓN entre Lang y Graves es clave para avanzar en este "shooter", en el que prima la acción sobre la estrategia propia de esta saga.

COMPAÑEROS DEL "ARMA"

CONFLICT DENIED OPS

Algunas parejas quedan para ir al cine o para jugar al tenis, pero estos dos tipos duros sólo se reúnen para salvar el mundo de amenazas terroristas. ¡Y no se cortan ni un pelo!





AGENTES

Reggie Lang y Lincoln Graves son dos agentes encubiertos que deben colaborar para detener a unos terroristas que han robado una bomba nuclear.

■ **DOS AGENTES ESPECIALES DE LA CIA,** el experto en armas pesadas Lang y el francotirador Graves, son los encargados de acabar con un grupo terrorista que trafica con armas nucleares. Nosotros debemos seguirles la pista por medio mundo, desde Siberia a Venezuela, a través de diez niveles en los que nuestra misión se limita a disparar, en primera persona, a todo lo que se mueva. Sin embargo, el arma más efectiva es la cooperación entre ambos personajes, ya que podemos cambiar el control de uno a otro de forma instantánea y darles sencillas órdenes.

Los recursos de nuestros hombres se completan con la posibilidad de pilotar vehículos (tanques y hovercrafts), sabotear ordenadores, colocar cargas explosivas y volar por los aires cualquier elemento del escenario.

→ **EL ENFOQUE ESTRATÉGICO DE LA SAGA** no se mantiene en esta entrega. En primer lugar, ambos personajes están obligados a llevar las mismas armas durante todo el juego (mejoran automáticamente según avanzamos) y, aunque los escenarios son amplios, nuestro compañero se limita a seguirnos a todas partes sin hacer nada por propia iniciativa. También han desaparecido los botiquines de los anteriores «Conflict», así que podemos curar a nuestros soldados de forma ilimitada, y además nunca se nos agota la munición. A







LAS ARMAS no se pueden cambiar, pero mejoran automáticamente cada vez que superamos un escenario.



EL MULTIJUGADOR cooperativo, tanto online como a pantalla partida, es sin duda la opción más entretenida.



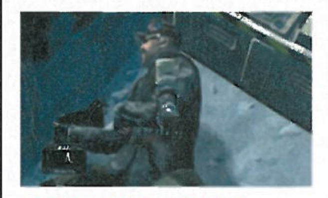
LOS ESCENARIOS se pueden destruir hasta los cimientos, lo que refuerza el estilo similar a las películas de acción de los años 80.

UN EQUIPO DE DOS

El sistema de juego cooperativo de «Conflict» nos obliga a alternar el control entre ambos personajes (basta con pulsar un botón) y a llevar a cabo acciones conjuntas. Esto es sólo una pequeña muestra de las posibilidades que ofrece:

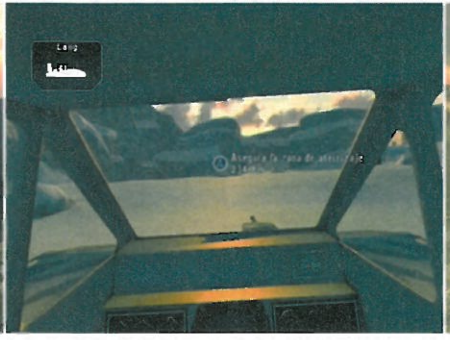


DAMOS COBERTURA a nuestro compañero mientras lleva a cabo ciertas misiones, como la desactivación de explosivos o el sabotaje de ordenadores.



LOS PRIMEROS AUXILIOS pueden salvar la vida de los soldados heridos siempre que se los administremos dentro del tiempo límite. Son ilimitados.







LOS VEHÍCULOS también juegan un papel importante en el desarrollo. En «Denied Ops» podemos pilotar distintos tipos de tanques y un hovercraft, además de manejar las ametralladoras de posición que hay en cada nivel.

cambio, «Denied Ops» nos ofrece unos niveles de acción muy intensos con situaciones variadas y una dificultad bien ajustada.

Lo mejor de todo es la posibilidad de sumergirnos en este desarrollo junto a un amigo en el modo cooperativo (por Internet o a pantalla dividida). Así es como más disfrutaremos de estos tiroteos estilo Hollywood, donde el espectáculo y la acción directa priman sobre el realismo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MODO COOPERATIVO** y la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento con un botón.

■ **LOS ESCENARIOS DESTRUCTIBLES** y el estilo de las películas de acción de los 80.

lo peor

■ **NO ES TAN ESTRATÉGICO** como los anteriores, y los tiroteos son más exagerados que relistas.

■ **EL APARTADO TÉCNICO** se queda corto. Modelos, texturas, inteligencia... casi todo flojea.

alternativas

Como "shooter" bélico, **«Call of Duty 4»** no tiene rival. Si lo que os atrae es la posibilidad de jugar en modo cooperativo, tanto **«Resistance Fall of Man»** en PS3, como **«Halo 3»** en Xbox 360 cuentan con esta opción, aunque su ambientación es menos realista. **«Kane and Lynch»**, que nos coloca al otro lado de la ley, tampoco está mal.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son grandes y se pueden destruir por completo, pero los modelos carecen de detalle y los enemigos se repiten. **74**

■ **SONIDO** Además de un buen doblaje al castellano, cuenta con banda sonora de Richard Jacques (el compositor de «Mass Effect»). **85**

■ **DURACIÓN** Las 10 misiones principales duran alrededor de ocho horas, pero hay multijugador cooperativo y enfrentamientos online. **82**

■ **DIVERSIÓN** Apuesta por la acción sin complicaciones, sin el realismo ni la estrategia que tenían las anteriores entregas de la saga. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

El salto de generación no le ha sentado muy bien a «Conflict». El cambio de perspectiva (de tercera a primera persona) y la pérdida de dos personajes jugables (antes llevábamos a un equipo de 4) ha llegado acompañado de un desarrollo menos estratégico, que recuerda a las viejas películas de acción. El multijugador cooperativo es su mejor baza, pero "sufre" debido a un apartado técnico limitado. Los jugadores menos expertos agradecerán estos cambios, pero los fans de la saga pueden sentirse un poco decepcionados.

■ CARRERAS ■ THQ ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



TODO UN CONCESIONARIO

Tenemos 8 categorías de vehículos entre los que elegir y cada una presenta un tipo de control totalmente diferente, lo que hace que tengamos que adaptarnos en cada carrera.

1. LAS CARRERAS CON MOTOS nos permiten realizar virguerías en el aire, lo que nos otorga puntos que al final no sirven de mucho. Son los vehículos más frágiles pero también más rápidos.

2. LOS GRANDES COCHES, como los monster o los camiones trophy (como los del Rally Dakar) tienen una potencia impresionante, pero también son los más indomables debido a su tamaño.

3. LOS COCHES LIGEROS como los buggies son los más adecuados para los terrenos abiertos (por ejemplo bosques o desiertos), ya que son rápidos y tienen una gran estabilidad a la hora de superar todos los obstáculos.



MUCHOS VEHÍCULOS, grandes escenarios y un control muy arcade son los ingredientes de este juego, que se queda algo corto.





DOS NUEVOS MODOS DE JUEGO, "Xcross" y "Endurocross" son las grandes incorporaciones de este título. Uno ofrece multitud de obstáculos y el otro grandes escenarios.

CARRERAS "OBSTACULIZADAS"

MX VS. ATV UNTAMED

Barro, troncos, piedras, charcos, cemento... no, no son las obras del AVE, sino los escenarios donde se desarrollan estas carreras.

■ **EL TOQUE ARCADE TÍPICO DE ESTA SAGA** de carreras "off-road" se mantiene en esta nueva entrega, que trae más vehículos, enormes circuitos y dos nuevos modos de juego para poner a prueba nuestra destreza como pilotos. De esta forma, además de las clásicas partidas rápidas, ahora tenemos la modalidad Endurocross, cuya principal característica son unos escenarios plagados de obstáculos (neumáticos, rocas, troncos, charcos...). También encontramos la novedad del torneo Xcross, una especie de modo carrera en el que necesitamos ganar cada evento para acceder al siguiente.

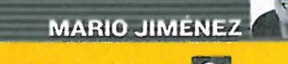
→ **EL CONTROL VARÍA EN FUNCIÓN DEL VEHÍCULO** que hayamos elegido (hay 8 distintos entre motos, monster truck, buggies, camiones trophy...), por lo que tendremos que adaptarnos a ellos en cada carrera. Sin embargo, ni el modesto nivel gráfico, ni la posibilidad de personalizar ligeramente nuestros vehículos, ni el hecho de que haya 9 niveles de inteligencia artificial para los contrarios, son datos suficientes como para que el juego enganche. Y es que una vez que le cogemos el "truco" las carreras terminan siendo siempre iguales y demasiado sencillas de ganar, un problema que afecta demasiado a la duración.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	79
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	74

Valoración Si es la primera vez que jugáis a un juego de este tipo, os gustará por sus escenarios y la variedad de vehículos. El resto de usuarios encontrarán pocos alicientes.

PUNTUACIÓN FINAL 72

MARIO JIMÉNEZ 

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



CATEGORÍAS OLÍMPICAS

Estos cuatro modos de juego nos convierten en unos expertos en los Juegos Olímpicos.

1. PARTIDA RÁPIDA Y CIRCUITOS. Se basan en las típicas pruebas olímpicas.
2. EL MODO MISIÓN consiste en superar pruebas bajo unas condiciones concretas: tiempo, récords....
3. EN GALERÍA debemos completar varios minijuegos para ir consiguiendo nuestra propia "enciclopedia" de la historia de los Juegos Olímpicos.



TODAS LAS CATEGORÍAS OLÍMPICAS están en este arcade, que aprovecha a tope la pantalla táctil.



EL CONTROL mezcla el stylus con los botones. ¿Por qué van vestidos?



ALGUNAS PRUEBAS se pueden desbloquear en un modo "fantasía".



CON EL MICRÓFONO podemos realizar acciones como pedir aplausos, gritar "¡plato!", etc.

PEQUEÑOS CAMPEONES

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Mario y Sonic olvidan sus rencillas y se unen para participar en los Juegos Olímpicos. Aunque no dejan de competir, ahora por el oro.

■ **TRAS SU PASO POR LAS OLIMPIADAS DE Wii,** la portátil recibe ahora un juego con un planteamiento idéntico al que ya vimos en su hermana mayor. De nuevo 16 personajes sacados de las aventuras de Mario y Sonic conforman el elenco de atletas que compiten en 20 pruebas distintas: salto de altura, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, tiro con arco, natación, etc. Están distribuidas en tres modos de juego: "Partida Rápida", en la que están disponibles todas las pruebas; "Circuitos", que mezclan varias categorías; y "Misión", donde tenemos que competir consiguiendo ciertos retos. En los tres modos podemos jugar a dobles con algún colega.

→**EL CONTROL SE BASA EN LA PANTALLA TÁCTIL** en su gran mayoría, aunque algunas veces el desarrollo aúna botones y "stylus". Por ejemplo, en las pruebas de atletismo tenemos que frotar la pantalla de izquierda a derecha, mientras que en natación usamos los botones superiores al tiempo que deslizamos el lápiz. ¡Incluso podemos utilizar el micrófono para animar a nuestro personaje! Las pruebas son bastante sencillas y se echa de menos un poco más de chispa en todas ellas, lo que no es inconveniente para que el juego resulte bastante entretenido.



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	80

Valoración El juego en sí resulta divertido mientras haya pruebas sin disputar, pero una vez desbloqueadas pierde emoción y decae. Altamente recomendable para los pequeños.

PUNTUACIÓN FINAL 79



■ AVENTURA ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+

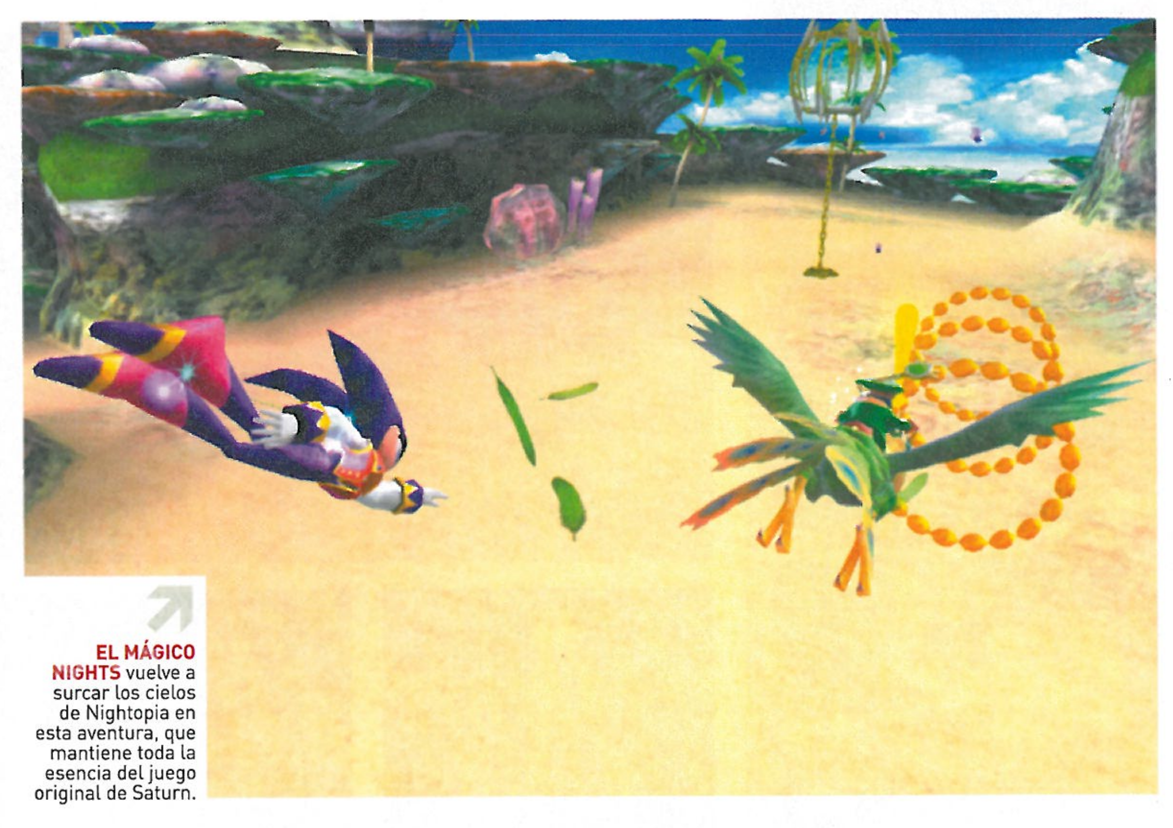




VUELA A TU AIRE

Los 3 sistemas de control disponibles en el juego hacen que la experiencia cambie completamente según el que elijamos al inicio. Aquí os explicamos como funcionan:

1. **USANDO EL WiiMOTE A MODO PUNTERO.** Así Nights vuela en la dirección en la que apuntemos. Es un control muy impreciso y poco jugable.
2. **CON EL NUNCHAKO Y EL WiiMOTE COMBINADOS** la experiencia es bastante más jugable. Con el primero movemos a Nights y con el segundo realizamos acrobacias y aceleramos.
3. **CON EL MANDO CLÁSICO (O EL DE GC)** todo es de lo más tradicional y logra recrear a la perfección las sensaciones del primer «Nights».



EL MÁGICO NIGHTS vuelve a surcar los cielos de Nightopia en esta aventura, que mantiene toda la esencia del juego original de Saturn.





NIGHTS SE TRANSFORMA en cohete, pez y dragón, lo que le permite superar cualquier obstáculo (Izq.) Además, en momentos puntuales, se convierte en lancha o en vagón de montaña rusa, lo que da pie a algunos minijuegos de lo más divertido (Der.)

UNA FANTASÍA INCOMPLETA
NIGHTS

Hemos tenido que esperar más de una década, pero por fin Nights ha regresado para hacernos volar de nuevo. ¿Le acompañáis?

■ **LA PUERTA DE NIGHTOPIA,** el mundo de los sueños, se vuelve a abrir para acoger a Hellen y Will, los dos adolescentes que acompañan a Nights en su cruzada contra el malvado Wizeman. Con cada uno afrontamos una aventura distinta (compuesta de cuatro niveles), en la que tenemos que surcar los cielos de unos escenarios de fantasía realizados en 3D, pero por los que nos movemos en 2D. Por el camino realizamos acrobacias, recogemos orbes y cumplimos sencillas misiones, todo ello aderezado con algunos minijuegos y unos descomunales jefes finales.

→ **NIGHTS TIENE MÁS HABILIDADES QUE NUNCA:** es capaz de transformarse en cohete, en dragón y hasta en pez, lo que le permite sumergirse bajo el agua. Esto aporta cierta variedad a una mecánica que es casi idéntica a la que vimos hace 11 años en Saturn, y que hace que se eche en falta algo más de miga. A esto no ayuda la duración del modo principal (unas 6 horas en total), ni el sistema de control, que no ha sabido aprovechar como esperábamos las posibilidades de Wii. Eso sí, gráficamente el juego cumple de sobra y, exceptuando algunas animaciones y texturas, logra trasladarnos a un mundo mágico y lleno de detalles. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	78

Valoración La atmósfera del clásico de Saturn está intacta, así como su mecánica. Pero se echa en falta más variedad y una mayor duración. Además, el control no nos convence del todo.

PUNTUACIÓN FINAL 78

MARIO JIMÉNEZ



■ DEPORTIVO ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3







LA DURA VIDA DE UN "ROOKIE"

El modo de juego "La Vida" supone la gran apuesta de este título. Sin embargo, al final ofrece muy poca variedad y todo se reduce a superar un montón de minijuegos y retos que no ofrecen mucha complicación.

1. **CREAMOS A NUESTRO JUGADOR,** que entra como "rookie" en un equipo lastrado por las lesiones y los jugadores retirados. Nuestro papel será el de devolver la gloria al conjunto.

2. **NUESTRO ENTRENADOR,** que en un alarde de imaginación se llama "Coach T", es el que nos da las pautas para los minijuegos y quien nos "apadrina".

3. **LOS MINIJUEGOS** son la base de este modo. Son sencillos y al superarlos conseguimos desbloquear camisetas clásicas o cartas de jugadores reales.

LOS JUGADORES DE LA NBA nos esperan en este simulador, que tiene un buen control, pero flojea bastante en su aspecto técnico.





LOS MODOS LIGA Y PLAYOFFS son lo más destacable de este título. Las plantillas están actualizadas, y el control también es positivo: resulta intuitivo, sencillo y facilita mucho las cosas durante los partidos.

UNA NBA VENIDA A MENOS

NBA 08

Este juego nos propone llevar la vida de una estrella de la NBA. Eso sí, nuestra cuenta bancaria se mantiene como estaba...



■ **SER UNA MEGA ESTRELLA DEL BALONCESTO** requiere años de sacrificio y preparación, y eso es lo que pretende reflejar este título... con poco acierto. A lo largo de su modo de juego principal, "La Vida", entrenamos, vivimos y experimentamos lo mismo que un jugador novato de verdad. El problema es que todo se reduce a superar un minijuego tras otro (concurso de triples, defensa del poste bajo, veintiuno americano...), con el único aliciente de desbloquear camisetas o cromos. Los otros dos modos de juego, Liga y Playoffs, sí resultan más entretenidos, ya que contamos con todos los equipos de la NBA actualizados.

→ **EL ASPECTO TÉCNICO NO ES DESLUMBRANTE:** gráficamente está muy lejos de alcanzar el techo de PS2, con animaciones pobres y movimientos bruscos; por su parte, los comentarios, en inglés, son escasos y se repiten bastante, al igual que los efectos. El aspecto más positivo lo encontramos en el control, que resulta igual de intuitivo que en la versión de PS3, lo que facilita las jugadas espectaculares y los mates meteóricos. En definitiva, estamos ante un juego que pasa con más pena que gloria y que se salva por un buen control y una duración aceptable.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	67
■ SONIDO	68
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	71

Valoración La propuesta de este simulador resulta floja a todos los niveles, tanto en sus aspectos técnicos como jugables. Es muy inferior a sus competidores más directos.

PUNTUACIÓN FINAL 68

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Super Mario Galaxy
Wii

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 4

Los viajes espaciales de este fontanero siguen siendo motivo más que suficiente para mantenerlo el primero del ránking.

2 Call of Duty 4
PS3, XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 4



La "guerra moderna" repite en la segunda plaza, pero sus puntos de mira ya se centran en el primer puesto. ¿Acertarán?

3 Assassin's Creed
PS3, XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 4



No sabemos si Altair podrá detener la Tercera Cruzada, pero no hay duda de que ha conseguido conquistarnos.

4 God of War II
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 11





A punto de debutar en PSP, Kratos sigue demostrando que, como dios de la guerra que es, pocos pueden vencerle.

5 Halo 3
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 6



Jefe Maestro recibe un empujoncito que le lleva a subir un par de puestos. ¿Se habrá puesto algún techo este shooter?

6 Mass Effect
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 3





Tras el pequeño bajón del mes pasado, esta apasionante historia intergaláctica ha vuelto a escalar posiciones.

7 Gears of War
XBOX 360

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 16

La competencia es muy dura en el género del shooter, así que Marcus y su tropa deben dar lo mejor de sí mismos.

8 Guitar Hero III
PS2, PS3, XBOX 360, Wii

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 4

Nuestra pasión por la música se ha diluido un poco este mes, pero seguro que con un punteo nos volvemos a animar.

9 Pro Evolution Soccer 2008
PS2, PS3, XBOX 360, DS, PSP

POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 5



El simulador de Konami está a punto de estrenarse en Wii, mientras sigue cosechando victorias en la redacción.

10 FIFA 08
PS2, PS3, XBOX 360, Wii, DS

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 2



Y si somos futboleros, bueno y qué... Está claro cuál es nuestro deporte favorito, sobre todo, con títulos como el de EA.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo
1 Assassin's Creed XB 360
2 FIFA 08 PS3
3 Pro Evolution 2008 PS2
4 Devil May Cry 4 PS3
5 Guitar Hero III XBOX 360
6 Gears of War XBOX 360
7 Super Mario Galaxy Wii
8 Más Brain Training NDS
9 Scene it? XBOX 360
10 Silent Hill Origins PSP

Javier Abad
1 Super Mario Galaxy Wii
2 Call of Duty 4 PS3
3 Gears of War XBOX 360
4 New S. Mario Bros NDS
5 God of War II PS2
6 Assassin's Creed XB 360
7 Halo 3 XBOX 360
8 Zelda P. Hourglass NDS
9 Pro Evolution 2008 PS2
10 Guitar Hero III XBOX 360

David Martínez
1 Call of Duty 4 XBOX 360
2 God of War II PS2
3 Metal Gear Solid 3 PS2
4 Super Mario Galaxy Wii
5 Mass Effect XBOX 360
6 Metroid Prime 3 Wii
7 Assassin's Creed PS3
8 Uncharted PS3
9 Silent Hill Origins PSP
10 Bioshock XBOX 360

Daniel Quesada
1 Halo 3 XBOX 360
2 Super Mario Galaxy Wii
3 Mass Effect XBOX 360
4 Bioshock XBOX 360
5 Shenmue II XBOX
6 Guitar Hero III XBOX 360
7 Advance Wars DC NDS
8 Call of Duty 4 XB 360
9 God of War II PS2
10 DBZ Budokai T. 3 Wii

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



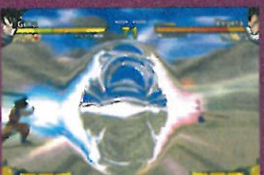
1 Final Fantasy XIII
PLAYSTATION 3
Este juego contará con un argumento tan apasionante como los de toda la saga, con dos mundos enfrentados entre sí. ¿Quién saldrá vencedor?



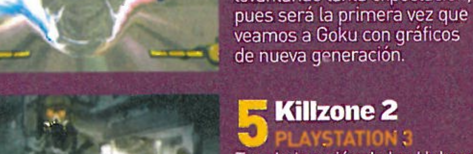
2 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3
Ya ni dormimos pensando cómo será cuando este respetable "anciano" llamado Solid Snake les dé para el pelo a todos sus enemigos.



3 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
Toda la acción de esta terrorífica saga se trasladará a un poblado olvidado en medio del desierto. La pregunta es si habrá alguna forma de salir de allí sanos y salvos.



4 Dragon Ball Z Burst Limit
PS3, XBOX 360
Es normal que este juego esté levantando tanta expectación, pues será la primera vez que veamos a Goku con gráficos de nueva generación.



5 Killzone 2
PLAYSTATION 3
Tras la invasión de los Helgast, el futuro del planeta está en juego... y el de vuestras uñas también, pues os las estáis comiendo esperando a que salga ya este juegazo.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 JUEGOS....



1 Turok
Esta saga se estrena en la nuev generación con un shooter en el que encarnamos a Joseph Turo Nuestra misión es capturar a Roland Kane, nuestro antiguo maestro, que está en una isla en la que los dinosaurios camp a sus anchas. Animalitos...

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es



VUESTRAS CRÍTICAS



ASSASSIN'S CREED

La valoración de Hobby Consolas (nº 195) fue de 94. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Una ambientación impactante

Antonio Cañas (e-mail)

Esta aventura está ambientada en una época muy poco común en los videojuegos, y por eso me ha impactado tanto. Sus gráficos son increíbles y su control, sencillamente perfecto. Pese a que las misiones secundarias se hacen algo repetitivas y que las grandes batallas sólo sirven de fondo, creo que este juego supone el comienzo de una saga que quedará en nuestro recuerdo.

VALORACIÓN: 98

@ Un juego muy original

Axel Pàmies (Barcelona)

El argumento de este juego es muy novedoso y nos hace estar pegados a él hasta desvelar toda la trama. Su calidad queda demostrada desde el primer momento, con unos gráficos y una naturalidad de movimientos sorprendente. Uno de sus puntos fuertes es la libertad de juego, mientras que quizá lo más flojo sean los combates, que resultan algo sencillos.

VALORACIÓN: 90

@ Digno de reyes

Ramón Huedo (Ibiza)

Desde que te metes por primera vez en el mundo de «Assassin's Creed», no puedes parar hasta llegar al final. El único punto negativo es que puede hacerse algo repetitivo, pero su increíble apartado gráfico y la infinidad de movimientos con los que cuenta Altair, hacen de él un juego digno de reyes.

VALORACIÓN: 96

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
DEVIL MAY CRY 4
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Nº	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Call of Duty 4	PS3, XBOX 360	! -	1	Estas tropas de élite se han abierto paso hasta la primera plaza a tiro limpio. Y es que su desarrollo es de lo más intenso.
2	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	↑ 8	2	Tidus y sus amigos han pegado un subidón y se han hecho hueco en el podio. Sus aventuras son difíciles de olvidar.
3	Kingdom Hearts 2	PLAYSTATION 2	R -	1	Tras unos meses de descanso, esta saga de Square Enix regresa a la lista, con todos los personajes Disney como arma.
4	Assassin's Creed	PS3, XBOX 360	↓ 1	3	Parece que Altair ha dejado de ser tan sigiloso y le han apeado del primer puesto, pero aún sigue bien colocado.
5	Final Fantasy VIII	PLAYSTATION	↓ 3	2	La aventura de Squall y compañía baja unos puestos, pero esta saga sigue demostrando que es de vuestro gusto.
6	Metal Gear Solid	PLAYSTATION	↑ 7	2	La primera aventura de Solid Snake no sólo sigue en lista, sino que además sube puestos. Todo un clásico imprescindible.
7	God of War II	PLAYSTATION 2	R -	1	El dios de la guerra tiene el honor de estar tanto en vuestra lista como en la de la redacción. Un juego repleto de acción.
8	Resident Evil 4	PS2, Wii, GC	R -	1	El pobre Leon se ha tomado una temporada de descanso, pero no precisamente en un pueblo tan "apacible" como éste.
9	Dragon Quest	PLAYSTATION 2	R -	1	Que un rey haya caído bajo el hechizo de un malvado mago os ha tocado la fibra sensible, y este juego regresa a la lista.
10	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	R -	1	Otro pedazo de clásico que vuelve a irrumpir entre vuestros favoritos. Parece que por Cloud no pasan los años...



La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Devil May Cry 4		Zack & Wiki	
HC	Su nivel técnico es excepcional y su sistema de combate, inmejorable.	91	Sus gráficos y facilidad de control enganchan desde el principio.	88
GamePro	Le falta mucho para ser sublime, pero es un divertido título de acción.	90	Una refrescante aventura con puzles a veces demasiado difíciles.	85
IGN.com	Una experiencia increíble para los fans de la acción y de esta saga.	87	Que no os engañe su look infantil, porque está entre lo mejor de Wii.	90
GameZone	No ofrece grandes novedades, pero gustará a sus jugadores habituales.	85	Es muy divertido y puede satisfacer a usuarios de todas las edades.	88

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

MÁS "JURÁSICOS"


PS3, Xbox 360


Xbox 360, PS2, Wii, PSP



2 Tomb Raider Anniversary
El mítico cara a cara entre Lara Croft y el T-Rex nos ha dejado marcados para siempre.


Nintendo DS

3 Yoshi Island
Este simpático dinosaurio pasó de ser un simple amigo del archifamoso Mario a ser la estrella de sus propios juegos.


Xbox

4 Dino Crisis 3
Al más puro estilo «Alien», este juego de Capcom se desarrolla en una nave espacial infestada de dinosaurios.


PlayStation 2

5 Dino Stalker
Este shooter nos lleva a un extraño mundo poblado por estas criaturas, y en el que podemos usar nuestra G-con2.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO | PRECIO REDUCIDO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción Puntuación
1 Assassin's Creed 94
2 Uncharted 92
3 Splinter Cell D. A 92
4 Devil May Cry 4 91
5 Ninja Gaiden Sigma 90
6 Lost Planet 90

Fútbol Puntuación
1 FIFA 08 93
2 Pro Evolution 2008 91
3 FIFA Street 3 78

Shoot'em up Puntuación
1 Call of Duty 4 95
2 Resistance 93
3 Call of Duty 3 92

Plataformas Puntuación
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad Puntuación
1 NFS ProStreet 91
2 Colin McRae Dirt 91
3 Burnout Paradise 90

Rol Puntuación
1 Oblivion 93
2 Marvel Ult. Alliance 80
3 No disponible

Lucha Puntuación
1 Virtua Fighter 5 88
2 WWE Smackdown 08 88
3 Def Jam Icon 82



Estrategia Puntuación
1 Bladestorm 74
2 Eye of Judgment 70
3 No disponible

Deportivos Puntuación
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

Varios Puntuación
1 Guitar Hero III 92
2 Singstar 88
3 World Ch. Snooker 65

Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- COLIN McRAE DIRT
- FIFA 08
- GUITAR HERO III
- NBA 2K8
- NFS PROSTREET
- OBLIVION
- RESISTANCE
- UNCHARTED
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes



LOST PLANET

Este trepidante título de acción aterriza en PS3 con su gélida ambientación y sus descomunales enemigos. En él, debemos demostrar nuestra destreza con las armas de fuego y acabar con toda una raza de insectos gigantes. Esta versión incluye más opciones para multijugador.

Wii



Aventura/Acción Puntuación
1 Zelda Twilight Pr. 95
2 Metroid Prime 3 95
3 Resident Evil 4 90
4 Zack & Wiki 88
5 SW: Complete Saga 85
6 POP: Rival Swords 85

Fútbol Puntuación
1 FIFA 08 75
2 No disponible
3 No disponible

Shoot'em up Puntuación
1 Call of Duty 3 88
2 Red Steel 84
3 RE: Umb. Chronicles 79

Plataformas Puntuación
1 Super Mario Galaxy 97
2 Crash: L. de Titanes 90
3 Super Paper Mario 90

Velocidad Puntuación
1 Excite Truck 82
2 NFS Carbono 80
3 NFS ProStreet 79

Rol Puntuación
1 No disponible
2 No disponible
3 No disponible

Lucha Puntuación
1 Dragon Ball BT 3 90
2 MK: Armageddon 88
3 WWE Smackdown 08 85

Estrategia Puntuación
1 Battalion Wars 2 84
2 No disponible
3 No disponible

Deportivos Puntuación
1 SSX Blur 88
2 Mario Strikers 86
3 Mario & Sonic 86

Varios Puntuación
1 Guitar Hero III 92
2 Wario Ware 88
3 Rayman R. Rabbids 87

Imprescindibles por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- METROID PRIME 3
- RESIDENT EVIL 4
- SSX BLUR
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- WARIO WARE
- ZACK & WIKI
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes

BATTALION WARS 2

En esta secuela del juego de estrategia de GC debemos manejar nuestras tropas y derrotar al Imperio Solar. Además de las habituales batallas terrestres, también viviremos enfrentamientos por mar y aire.

XBOX 360



Aventura/Acción Puntuación
1 Gears of War 94
2 Assassin's Creed 94
3 Splinter Cell D.A. 92
4 Lost Planet 91
5 Ghost Recon AW 2 91
6 Devil May Cry 4 91

Fútbol Puntuación
1 FIFA 08 93
2 Pro Evolution 2008 91
3 FIFA 07 91

Shoot'em up Puntuación
1 Halo 3 96
2 Call of Duty 4 95
3 Bioshock 94

Plataformas Puntuación
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad Puntuación
1 Forza Motorsport 2 95
2 Project Gotham 4 93
3 Colin McRae Dirt 91

Rol Puntuación
1 Mass Effect 94
2 Oblivion 93
3 Blue Dragon 89

Lucha Puntuación
1 Virtua Fighter 5 90
2 WWE Smackdown 08 88
3 Dead or Alive 4 85

Estrategia Puntuación
1 Viva Piñata 89
2 B. por la T. Media 2 83
3 Football Manager 76

Deportivos Puntuación
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

Varios Puntuación
1 Guitar Hero III 92
2 Guitar Hero II 92
3 Stuntman 83

Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN'S CREED
- BIOSHOCK
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR
- GUITAR HERO III
- HALO 3
- LOST PLANET
- MASS EFFECT
- VIRTUA FIGHTER 5

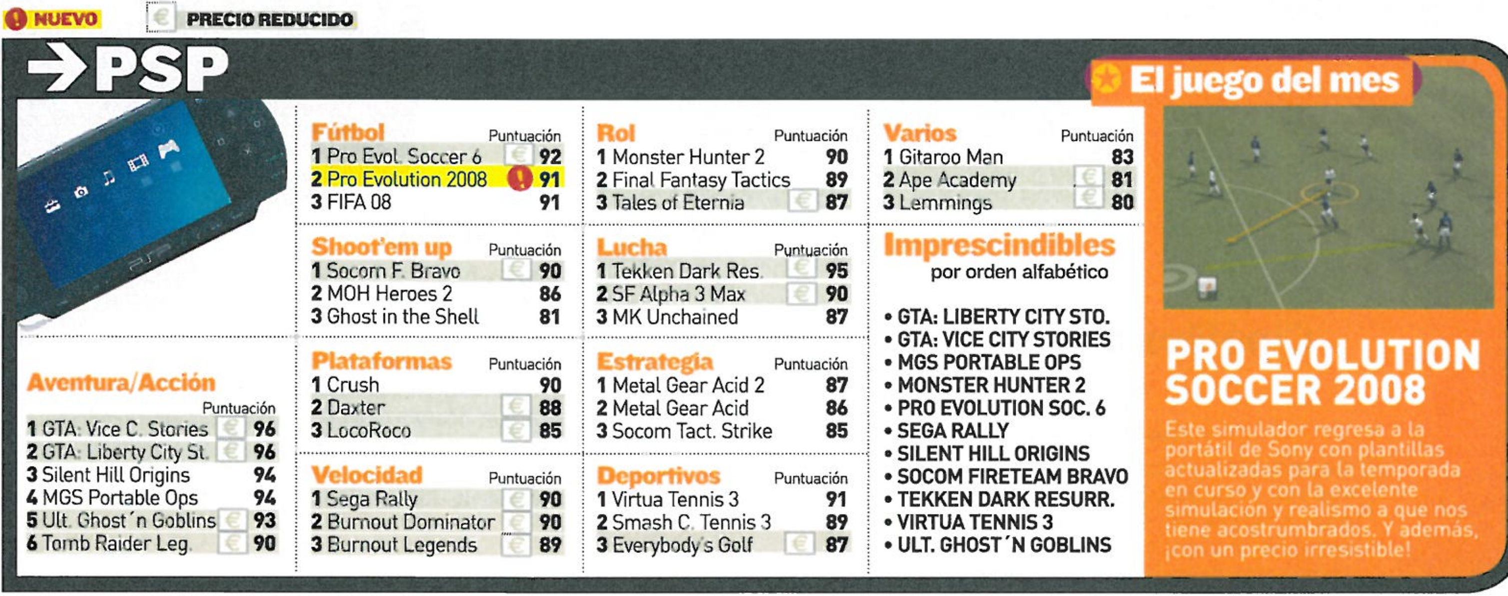
El juego del mes



ARMY OF TWO

Ríos y Salem son dos peligrosos mercenarios capaces de derrotar a cualquier enemigo que se les ponga por delante, sobre todo si cuentan con nuestra ayuda. Este juego, además de rebosar acción por los cuatro costados, ofrece grandes posibilidades a la hora de cooperar con nuestro compañero.

NUEVO | € PRECIO REDUCIDO



PSP

Fútbol
			Puntuación
1	Pro Evol. Soccer 6	€	92
2	Pro Evolution 2008	NUEVO	91
3	FIFA 08		91

Rol
			Puntuación
1	Monster Hunter 2		90
2	Final Fantasy Tactics		89
3	Tales of Eternia	€	87

Varios
			Puntuación
1	Gitaroo Man		83
2	Ape Academy	€	81
3	Lemmings	€	80

Shoot'em up
			Puntuación
1	Socom F. Bravo	€	90
2	MOH Heroes 2		86
3	Ghost in the Shell		81

Lucha
			Puntuación
1	Tekken Dark Res.	€	95
2	SF Alpha 3 Max	€	90
3	MK Unchained		87

Plataformas
			Puntuación
1	Crush		90
2	Daxter	€	88
3	LocoRoco	€	85

Estrategia
			Puntuación
1	Metal Gear Acid 2		87
2	Metal Gear Acid		86
3	Socom Tact. Strike		85

Velocidad
			Puntuación
1	Sega Rally	€	90
2	Burnout Dominator	€	90
3	Burnout Legends	€	89

Deportivos
			Puntuación
1	Virtua Tennis 3		91
2	Smash C. Tennis 3		89
3	Everybody's Golf	€	87

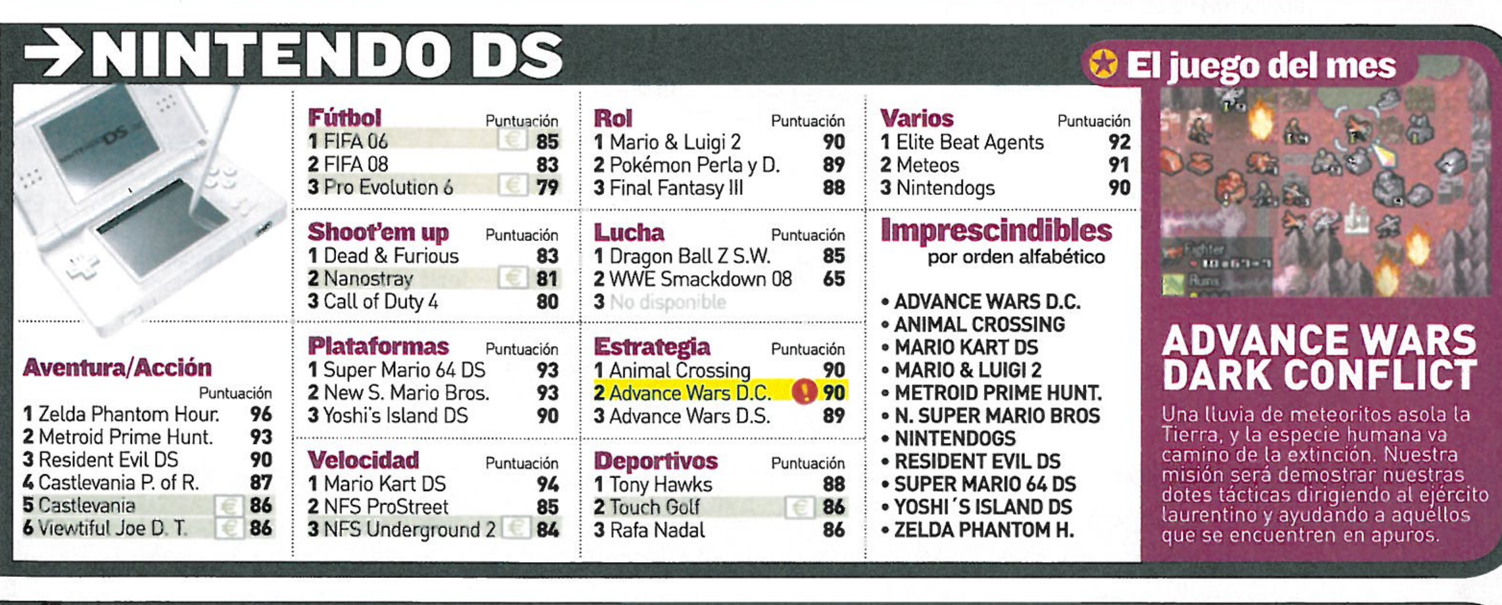
Aventura/Acción
			Puntuación
1	GTA: Vice C. Stories	€	96
2	GTA: Liberty City St.	€	96
3	Silent Hill Origins		94
4	MGS Portable Ops		94
5	Ult. Ghost´n Goblins	€	93
6	Tomb Raider Leg.	€	90

Imprescindibles
por orden alfabético

- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER 2
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SEGA RALLY
- SILENT HILL ORIGINS
- SOCOM FIRETEAM BRAVO
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3
- ULT. GHOST´N GOBLINS

El juego del mes
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Este simulador regresa a la portátil de Sony con plantillas actualizadas para la temporada en curso y con la excelente simulación y realismo a que nos tiene acostumbrados. Y además, ¡con un precio irresistible!



NINTENDO DS

Fútbol
			Puntuación
1	FIFA 06	€	85
2	FIFA 08		83
3	Pro Evolution 6	€	79

Rol
			Puntuación
1	Mario & Luigi 2		90
2	Pokémon Perla y D.		89
3	Final Fantasy III		88

Varios
			Puntuación
1	Elite Beat Agents		92
2	Meteos		91
3	Nintendogs		90

Shoot'em up
			Puntuación
1	Dead & Furious		83
2	Nanostray	€	81
3	Call of Duty 4		80

Lucha
			Puntuación
1	Dragon Ball Z S.W.		85
2	WWE Smackdown 08		65
3	No disponible		

Plataformas
			Puntuación
1	Super Mario 64 DS		93
2	New S. Mario Bros.		93
3	Yoshi's Island DS		90

Estrategia
			Puntuación
1	Animal Crossing		90
2	Advance Wars D.C.	NUEVO	90
3	Advance Wars D.S.		89

Velocidad
			Puntuación
1	Mario Kart DS		94
2	NFS ProStreet		85
3	NFS Underground 2	€	84

Deportivos
			Puntuación
1	Tony Hawks		88
2	Touch Golf	€	86
3	Rafa Nadal		86

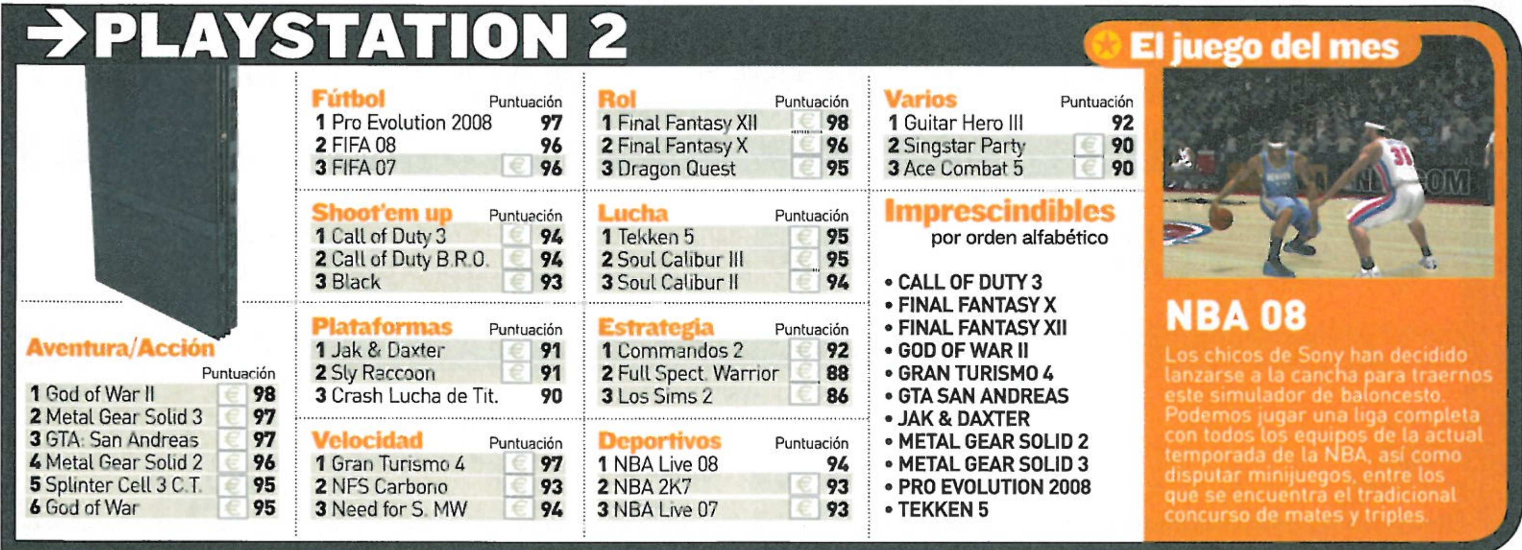
Aventura/Acción
			Puntuación
1	Zelda Phantom Hour.		96
2	Metroid Prime Hunt.		93
3	Resident Evil DS		90
4	Castlevania P. of R.		87
5	Castlevania	€	86
6	Viewtiful Joe D. T.	€	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS D.C.
- ANIMAL CROSSING
- MARIO KART DS
- MARIO & LUIGI 2
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- NINTENDOGS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- YOSHI´S ISLAND DS
- ZELDA PHANTOM H.

El juego del mes
ADVANCE WARS DARK CONFLICT

Una lluvia de meteoritos asola la Tierra, y la especie humana va camino de la extinción. Nuestra misión será demostrar nuestras dotes tácticas dirigiendo al ejército laurentino y ayudando a aquéllos que se encuentren en apuros.



PLAYSTATION 2

Fútbol
			Puntuación
1	Pro Evolution 2008		97
2	FIFA 08		96
3	FIFA 07	€	96

Rol
			Puntuación
1	Final Fantasy XII	€	98
2	Final Fantasy X	€	96
3	Dragon Quest	€	95

Varios
			Puntuación
1	Guitar Hero III		92
2	Singstar Party	€	90
3	Ace Combat 5	€	90

Shoot'em up
			Puntuación
1	Call of Duty 3	€	94
2	Call of Duty B.R.O.	€	94
3	Black	€	93

Lucha
			Puntuación
1	Tekken 5	€	95
2	Soul Calibur III	€	95
3	Soul Calibur II	€	94

Plataformas
			Puntuación
1	Jak & Daxter	€	91
2	Sly Raccoon	€	91
3	Crash Lucha de Tit.		90

Estrategia
			Puntuación
1	Commandos 2	€	92
2	Full Spect. Warrior	€	88
3	Los Sims 2	€	86

Velocidad
			Puntuación
1	Gran Turismo 4	€	97
2	NFS Carbono	€	93
3	Need for S. MW	€	94

Deportivos
			Puntuación
1	NBA Live 08		94
2	NBA 2K7	€	93
3	NBA Live 07	€	93

Aventura/Acción
			Puntuación
1	God of War II	€	98
2	Metal Gear Solid 3	€	97
3	GTA: San Andreas	€	97
4	Metal Gear Solid 2	€	96
5	Splinter Cell 3 C.T.	€	95
6	God of War	€	95

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes
NBA 08

Los chicos de Sony han decidido lanzarse a la cancha para traernos este simulador de baloncesto. Podemos jugar una liga completa con todos los equipos de la actual temporada de la NBA, así como disputar minijuegos, entre los que se encuentra el tradicional concurso de mates y triples.

MEJORA TU CONSOLA





Motos de bolsillo

■ **Nombre:** Moto GP Sets ■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Consola:** Nintendo DS y PSP ■ **Precio:** Desde 14,95 €

Los que vibráis con cada gran premio del mundial de Motociclismo y dais saltos de alegría si Dani Pedrosa sube al podio, seguro que no os resistiréis a estos accesorios. Podéis encontrar tanto kits completos, que incluyen fundas, cascos, cajas para juegos, cargador para coche y stylus (en el caso de la portátil de Nintendo). También podéis haceros con las fundas de transporte por separado, fabricadas en tela (Nintendo DS), y en espuma semirígida (PSP).

■ **Valoración:** ★★☆☆

Cinéfilos al mando

■ **Nombre:** Media Remote
■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 14,95 €

Si habitualmente usáis vuestra Xbox 360 como reproductor de películas, sin duda habréis pensado más de una vez en haceros con un mando a distancia que os haga la navegación lo más cómoda posible. La oferta de estos accesorios no es abundante, pero nos hemos encontrado con este de Joytech, que incorpora todas las opciones que os harán falta durante la reproducción y también botones específicos para navegar por los menús de la consola. El diseño no es tan elegante como el del oficial, pero sí sale más barato.

■ **Valoración:** ★★★☆



PSP, a toda pantalla

■ **Nombre:** PSP Component ■ **Compañía:** Big Ben
■ **Consola:** PSP ■ **Precio:** 16,90 €

Una de las mejores novedades del modelo Slim de PSP es poder conectarla a un televisor. Esta alternativa al cable oficial de Sony es algo más económica y os servirá igualmente para teles CRT, LCD o Plasma. La longitud del cable es de dos metros y medio y la separación entre audio y vídeo (por si queréis conectar la portátil a un buen equipo de sonido) es de medio metro.

■ **Valoración:** ★★★☆



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **ACCESORIO** WIFI USB KEY. Para conectar la consola y el PC. 49,95 €	 **CABLES** HDMI TO HDMI. Aprovecha la resolución 1080p. 24,95 €	 **PADS CONTROL** SIXAXIS. Sin cables. Reconoce el movimiento. 49,95 €	 **REFRIGERACIÓN** FUSION COOLING FAN. Refresca tu PS3. 19,99 €	 **ACCESORIO** Conversor Dual Shock 2. Para poder jugar con él en PS3. 9,95 €

Wii

 **VOLANTES** VOLANTE CON BASE. Con diferencia, la mejor opción. 14,95 €	 **CABLES** VÍDEO RGB Y COMPONENTES. Una imagen mucho más nítida. 30 € cada uno	 **PADS CONTROL** CLASSIC CONTROLLER. Para los juegos "tradicionales". 19,90 €	 **PISTOLA** LIGHT GUN. Tu Wiimote con gatillo y culata. 15,95 €	 **BATERÍA** T CHARGE ALL NW. Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360

 **VOLANTES** WIRELESS RACING WHEEL. Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES** HEADSET INALÁMBRICO. Comunícate sin usar cables. 49,99 €	 **PADS CONTROL** CONTROLLER WIRELESS. Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **MEMORIA** MEMORY CARD 64 MB. Para guardarlo todo. 34,99 €	**MULTIMEDIA** HD-DVD PLAYER. Películas en alta definición. 141,99 €

Con movimiento y cable

■ **Nombre:** Gamepad gatillos 6 ejes ■ **Compañía:** Logic 3 ■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 29,90 €

En esta sección ya hemos visto algún mando para Playstation 3 ideal para usarlo como controlador secundario y este es el caso del periférico que nos ocupa. Su gran pega es que no es inalámbrico (aunque tiene un cable bastante largo, de 1,8 metros). Sí incorpora tecnología de detección de movimiento e indicadores LED para mostrar el número de mando. También resulta algo más ergonómico que el mando oficial de Sony, pero sin duda una de sus grandes bazas es el precio.

■ **Valoración:** ★★★



Ármala con Wii

■ **Nombre:** Weapon Kit 8 in 1 Bundle Set
■ **Compañía:** Dragon
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 20 €



Uno de los "encantos" del mando de Wii es que su forma de mango le permite adaptarse a todo tipo de accesorios que, si bien no afectan al control en el juego, crean la sensación de estar empuñando algún utensilio o arma como los del personaje que controlamos. Si os gustan este tipo de accesorios, no podéis dejar pasar este pack que trae ocho armas: hacha, escudo, puñal, cimitarra... incluso una pistola con dos cañones distintos. Y todo a muy buen precio. En **www.shop4tech.com**.

■ **Valoración:** ★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO ARCADE

Como una "recreatiiva"

■ **Nombre:** The shaft ■ **Compañía:** Overline Gaming
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 28 €

«Ballon Fight» o «Donkey Kong» de NES, «Street Fighter II» o «R-Type III» de Super Nintendo, las sagas «Golden Axe» o «Street of Rage» de Mega Drive... nos haría falta un número entero para hablar de los juegos 100% recreativa disponibles en la Consola Virtual de Wii. Para todos sus seguidores llega este joystick, que os hará disfrutar de estos títulos con su gusto más añejo. Su considerable tamaño, cómoda palanca y buen acceso a los seis botones del mando clásico os harán creer que tenéis que meter una nueva moneda cuando leáis el mensaje "Game over" en pantalla. También incluye la función Turbo. Podéis llevároslo en blanco, a juego con Wii, o en negro y rosa, y se puede encargar en su web oficial (**www.wiishaft.com**), que incluye ofertas al pedir dos unidades.

■ **Valoración:** ★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS

USB	MÚSICA	PACKS	TRANSPORTE	MEMORIA
CONECTOR USB Wi-Fi Conéctate a Internet con la señal de un PC. 34,95 €	NINTENDO MP3 PLAYER Escucha música con tu portátil. 30 €	13 ACCESORIOS (LITE) Protectores, bandolera y cascos. 14,95 €	LEATHER CASE Sencilla, elegante y útil. 9,95 €	TARJETAS SD Almacena tus canciones para el MP3 Player. De 10 a 85 €

PSP

MEMORIA	CÁMARA	SONIDO	TARJETAS	PACKS
4GB HARD DRIVE Cuatro gigas de memoria y batería doble. 199,95 €	GO!CAM Haz fotos y videos y edítalos en la consola. 49,95 €	SOUND SYSTEM 2.1 Sonido perfecto y diseño elegante. 79,90 €	MEMORY STICK DUO Y PRO DUO De 256 megas a 4 gigas. A partir de 30 €	TECH PACK Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2

VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	MEMORIA	PACKS
DRIVING FORCE El volante más real 149,99 € (Con «GT 4», 179, 99 €)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 €	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30 €	MAX MEMORY 32 MB Todo el espacio que necesitas 34,95 €	TRIPLE PACK Tres accesorios a precio de saldo 49 €

ZONA DE DESCARGA

Aunque el número de juegos completos de este mes no es alto (en especial en el caso de Wii, que nos tenía demasiado bien acostumbrados), sí que nos llega una lluvia de demos y actualizaciones. ¡Y también más juegos clásicos para todas!

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
1- CONECTARSE A INTERNET	Necesitáis una conexión de banda ancha a Internet. No hay que pagar a Sony nada por usar PlayStation 3 online. La consola se conecta por Wi-Fi o a través de un cable ethernet.	Hay que tener una conexión de banda ancha a Internet. Podéis conectaros con ella con cable ethernet o con un adaptador Wi-Fi que se vende aparte. Luego, elegid entre la cuenta Xbox Live Silver (gratuita, pero con acceso restringido a algunos contenidos) o Gold (con pleno acceso a contenidos, pero que vale 5 euros al mes). Para pagar la modalidad Gold, pinchad en "Conectarse a Xbox Live" e introducid el número de vuestra tarjeta de crédito.	Hay que tener conexión de banda ancha a Internet. Nos conectamos por Wi-Fi o con un adaptador LAN que se vende aparte. Nintendo no cobra nada por acceder al contenido online de su consola.
2- CARGAR EL MONEDERO	Para comprar online desde la consola, hay que tener dinero en el "monedero virtual" de PS3. Para añadir dinero, pinchad en el icono de vuestro perfil (a la derecha del menú principal) y presionad Triángulo. Entre las diferentes opciones, hay una de gestión de nuestro perfil. En esa pantalla podéis añadir entre 5 y 100 euros a vuestra cuenta introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito.	Para comprar necesitáis Microsoft Points, una especie de moneda virtual. Pagáis una cantidad de euros que son canjeados por Microsoft Points. Para agregar esos puntos pinchad en la pestaña de Bazar. Elegid algún producto y pulsad X para agregar Microsoft Points. A continuación introducid el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se adquiere en tiendas. 500 Microsoft Points valen 6 euros.	Para comprar juegos o programas necesitáis adquirir Wii Points, la moneda virtual de la consola. Para agregar Wii Points, pinchad en Canal Tienda Wii. Desde su menú principal, pinchad en "Agregar Wii Points". Podéis pagar introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se vende en tiendas. 1000 Wii Points valen 10 euros.
3- COMPRAR	Desde PlayStation Store, seleccionad la pestaña que os interese (juegos, vídeos o demostraciones). A continuación, elegid el producto y la consola os pedirá que confirméis la descarga. Los vídeos y las demostraciones son gratis. Los juegos oscilan entre los 5 y los 10 euros.	Pinchad en la opción Bazar Xbox Live. Una vez ahí, seleccionad el contenido que queréis bajar (juegos o vídeos) y elegid un producto. Si no tenéis Microsoft Points, volved al paso anterior. Los vídeos suelen ser gratuitos y el precio de los juegos oscila entre los 400 y los 1200 Microsoft Points.	Desde el Canal Tienda Wii, elegid entre Consola Virtual (donde están los juegos) o Programas. En Consola Virtual, mirad la lista de juegos. Pinchad en el botón Descarga y esperad a que el juego acabe de bajar. Los juegos valen entre 500 y 1000 Wii Points (también podéis regalarlos a un amigo). Por ahora, todos los programas son gratuitos.
4- JUGAR	Cuando el juego termine de descargarse podréis usarlo desde la misma columna que se usa para los juegos de disco. Si es un vídeo, tendréis que pinchar en la columna Vídeos.	Para jugar a un juego descargado, pinchad en la pestaña Juegos y luego en Xbox Live Arcade. Si es una demo, pinchad en "Demostraciones y Mucho Más". Si es un vídeo, pinchad en Multimedia y elegid el apartado Vídeos.	Una vez haya bajado el juego, aparecerá como un nuevo canal en el menú principal de la consola. Recordad que los juegos de Nintendo 64 y los de Super Nintendo suelen requerir un Mando Clásico de Wii o uno de GameCube para jugar.

PLAYSTATION 3

Juegos





Fade to Black

■ **Compañía:** Delphine ■ **Género:** Aventura ■ **Jugadores:** 1 ■ **Precio:** 4,99 €

En su momento pasó desapercibido, pero este clásico de PSone fue un sucesor más que digno del mítico «Flashback». En él, Conrad tiene que seguir luchando contra los Morph en una aventura que mezcla tiros, investigación y diálogos por igual. Lo mejor, la historia.

■ **Valoración:** ★★★☆

SKY DIVING
■ **Precio:** 4,99 €
En caída libre, hacemos distintos movimientos acrobáticos. Es bonito, pero bastante simple.



THEME HOSPITAL
■ **Precio:** 4,99 €
Hemos de construir y gestionar un hospital a la vez que combatimos raras enfermedades en este juego clásico de PSone.

MÁS NOVEDADES
- Judge Dredd (PSone)
- Motorhead (PSone)
- N20
- Pixel Junk Monsters

NUESTROS FAVORITOS
1 Warhawk
2 Tekken D. Resurrection Online
3 Gran Turismo HD Concept
4 Theme Hospital
5 Fade to Black

Otras descargas

ACTUALIZACIONES Y DEMOS

SINGSTAR recibe 12 nuevas canciones, como "Estoy por ti" o "Cadillac Solitario". Cada una vale 1,49 euros. En el apartado de demos, hay una avalancha de títulos: «Devil May Cry 4», «Conflict Denied Ops», «Turok», «FIFA Street 3», «NBA 08» y «MX vs ATV Untamed» son algunos de los juegos que podéis probar gratis.

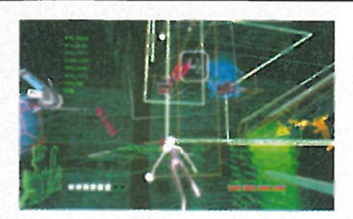
MULTIMEDIA

MONSTRUOSO, la película catastrofista que tanto ha dado que hablar estos últimos días, tiene su tráiler disponible en esta sección. Si lo que buscáis son vídeos de juegos, los más interesantes de este momento son el próximo «Civilization Revolution», «Pixel Junk Monsters» o **«Lost Planet: Extreme Condition»**, que ya se ha puesto a la venta.



XBOX 360

Juegos





Rez HD

■ **Comp.:** Q Entertainment ■ **Género:** Disparo ■ **Jug.:** 1 ■ **Precio:** 800 MP

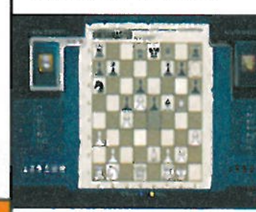
Este clásico combina disparos con un planteamiento gráfico muy psicodélico. En sus cinco niveles, nuestra misión es acabar con los "enemigos" de forma musical: cada explosión genera un efecto sonoro y la idea es combinar esos efectos para crear melodías. Esta versión incluye gráficos en alta definición y modo Score Attack.

■ **Valoración:** ★★★☆

NINJA GAIDEN BLACK

■ **Precio:** 1200 MP

Este Xbox Original es el regreso de Ryu Hayabusa. La aventura y los gráficos son de lo mejor que se vio en Xbox, pero el nivel de dificultad es extremo.



CHESSMASTER LIVE

■ **Precio:** 800 MP

El clásico de los juegos de ajedrez vuelve a las consolas con una nueva versión en HD y la opción de competir con cualquier rival del planeta.

▸MÁS NOVEDADES

- Black (Xbox Originals)
- Poker Smash
- Sid Meier´s Pirates! (Xbox Originals)

▸NUESTROS FAVORITOS

1 Halo
2 Fatal Fury Special
3 Worms
4 Tomb Raider Anniversary
5 Castlevania S. of the Night

Otras descargas

▸ACTUALIZACIONES Y DEMOS

GHOST RECON AW2 se potencia con un completísimo pack, que incluye los mejores mapas multijugador de la saga. Todo por 800 MP. También hay nuevos aviones para «Ace Combat 6» (a 200 MP cada uno) y un pack para «Dark Messiah» por 400 MP. Ojo a las demos de «Beautiful Katamari» y «Conflict D. Ops».

▸MULTIMEDIA

VIKING, el llamativo título de "acción nórdica" de SEGA, por fin tiene un tráiler a nuestra disposición. Otros títulos son «Condemned 2» o «R. Six Vegas 2». También hay un nuevo videodiario de «Fable 2». En la categoría de temas, hay 2 de «Conflict» a 150 MP y otro de la peli «Spiderwick».

Wii

Juegos

1080º Snowboarding

■ **Consola:** Nintendo 64 (1000 Wii Points) ■ **Compañía:** Nintendo ■ **Género:** Deportivo ■ **Jugadores:** 1 ó 2

En plena moda de los juegos de snow, este título forzó la consola tanto a nivel técnico como jugable. Teníamos que competir ladera abajo en tres tipos de pruebas: contrarreloj, hacer el mayor número de trucos o competir con otros personajes (tenemos 5 para elegir). Mezcla efectos gráficos muy vistosos con un control de lo más suave. Muy divertido.





■ **Valoración:**





S. Street Fighter II

■ **Consola:** SNES (800 Wii Points) ■ **Comp.:** Capcom ■ **Género:** Lucha ■ **Jugadores:** 1 ó 2

La mejor lucha alcanzó su punto álgido aquí: 16 luchadores, bonus durante el combate y una equilibradísima jugabilidad, que lo convirtieron en, para muchos, el mejor juego de lucha de Super NES

Valoración:



▸MÁS NOVEDADES

- Adventures of Lolo 2 (NES)
- Blades of Steel (NES)
- Megaman 2 (NES)
- Riot Zone (Turbografx)

▸NUESTROS FAVORITOS

1 Zelda Ocarina of Time (N64)
2 Super Mario 64 (N64)
3 Super Street Fighter II (SNES)
4 Super Metroid (SNES)
5 Streets of Rage II (MD)



ALIEN STORM

■ **Precio:** 800 Wii Points

Este arcade en su versión Mega Drive tenía 8 niveles y 3 personajes para elegir. Se mezclaban fases en 2D con otras subjetivas. Acción alien entretenida.



LORDS OF THUNDER

■ **Precio:** 600 Wii Points

Un "shooter" lateral de los de siempre, pero con enemigos mitológicos y toques RPG (elegir armadura o nivel). Dadle una oportunidad y veréis.



DEVIL MAY CRY 4

SEGUNDA PARTE

Seguimos con esta aventura, que enfrenta a los dos cazademonios más carismáticos de todos los tiempos. El mes pasado fue el turno de Nero; en este número Dante es el máximo protagonista. ¡Llegad con nosotros hasta el final!

¡Extra, extra!

Acabar el juego en modo "humano" no es más que el principio. Os espera un gran número de contenido adicional. ¡Os lo enseñamos todo!



MOVIMIENTOS DE DANTE

El estilo como marca de la casa

El mes pasado repasamos los movimientos básicos de este personaje. En este número completamos sus habilidades con las armas y destrezas que conseguiréis entre las misiones 12 y 18.



LUCIFER: Arma infernal que convoca a un número infinito de hojas explosivas que quedan suspendidas en el aire.



PANDORA A: La forma psicodélica de esta pistola reparte "misilazos" por doquier. Eso sí, es un poco lenta.



PANDORA B: Destructiva, espectacular, aparatosa. Su tiempo de recarga es alto, pero no deja títere con cabeza.



DEVIL TRIGGER: Libera el espíritu demoníaco de Dante para hacer el triple de daño y "fardar" ante los enemigos.

TOP SECRET

Extras de calidad

Superar las 20 misiones principales tiene su premio: secuencias de vídeo extra, arte, la historia de la saga... Haced lo mismo en modo "cazademonios" y aumentarán.



ILUSTRACIONES: Arte demoníaco en estado puro. Si no habéis comprado la edición coleccionista merecen la pena.



CUÉNTAME... El resumen que aparece en el proceso de instalación será accesible al acabar el juego.



VÍDEOS: Un epílogo de lo más gracioso con la tienda «Devil May Cry» como protagonista. La historia continúa...

MISIONES SECRETAS

Para amantes de lo difícil

Aunque las dos primeras misiones son "pan comido", esperad a las diez restantes. ¡Difíciles hasta decir "basta"! Os enseñamos dónde las encontraréis y cómo superarlas.

A B C D

MISIÓN 1 - ANIQUILACIÓN (A):
- Acabad con todos los enemigos en menos de 1 minuto.
- En el nivel 2 a plena vista en la terraza, tras pasar la catedral.

MISIÓN 2 - AÚPA:
- Ejecutad un reventador en medio de un salto 5 veces sin caer. Hay que utilizar el Devil Bringer enemigo tras enemigo
- En el nivel 4, en el pasillo donde está el fuego, detrás del lanzador.

MISIÓN 3 - RESISTENCIA (B):
- Subid de nivel de estilo sin utilizar armas, a base de quiebros y saltos.
- En el nivel 5, en el cementerio.

MISIÓN 4 - TRAS LA PISTA... (C):
- Encontrad 100 gemas escondidas en menos de 2 minutos. Prestad atención al Devil Bringer.
- Está en el nivel 6, en la sala de experimentos de Agnus.

MISIÓN 5 - RASCACIELOS:
- Antes de que acabe el tiempo, subid por los trampolines.
- Está en el nivel 7, detrás de un árbol en Río Lapis.

MISIÓN 6 - ALIMANICIDA:
- Eliminad a las Chimera antes de que infecten al Scarecrow.
- Al final del corredor de los láser, en el nivel 10.

MISIÓN 7 - CARRERA SIN REGLAS:
- Llegad a la meta sin caer.
- Está en el nivel 10, después de subir por las cuchillas.

MISIÓN 8 - BLOQUEADOR REAL (D):
- Ejecutad un bloqueo real cinco veces contra varios Mefistos.
- Al inicio del nivel 7, dentro de la estructura de piedra.

MISIÓN 9 - INQUEBRANTABLE:
- Acabad con todos los enemigos sin ser alcanzados por ningún pulpo.
- Se encuentra en la biblioteca de Castillo Fortuna, en el nivel 15.

MISIÓN 10 - MAESTRO DE LAS MARIONETAS:
- Manipulad las Gyro Blades para abriros camino en el tiempo límite.
- En el nivel 5, tras el cristal de pared enfrente de la cama.

MISIÓN 11 - PUNTO DE IMPACTO:
- Destruid todas las estatuas sin desperdiciar ningún disparo de Lucifer.
- En la misión 16, camino de las montañas, en las escaleras de piedra.

MISIÓN 12 - AL DIABLO CON EL DIABLO:
- Equipados con el estilo Trickster mejorado podréis evitar los rayos.
- En el hall de Castillo Fortuna de la misión 17, atravesando los láser.

Paso a paso

El mes pasado recorrimos las diez primeras misiones protagonizadas por Nero. Ahora es el turno de Dante, quien deberá echar por tierra los planes de su Eminencia por alzarse con el poder absoluto del reino de los Humanos. ¡La sangre de Sparda fluirá por vuestras venas!



1 LAS ZONAS DE PLATAFORMAS recuerdan a los «Castlevania». El brazo de Nero (Devil Bringer) es muy polifacético.



2 ESTA PUERTA LEVADIZA dejará vía libre si agarráis a un Scarecrow desde lo lejos y lo arrastráis hasta la plataforma del centro.



3



4



5



6

Tras la batalla librada por Nero con Dante en su intento de rescatar a Kyrie, este se dirige desesperado hacia la parte trasera del Cuartel General. La aventura está a punto de dar un giro inesperado que os pondrá en la piel del mismísimo hijo de Sparda. ¡Seguidla con nosotros!

MISIÓN 11
EL NOVENO CÍRCULO

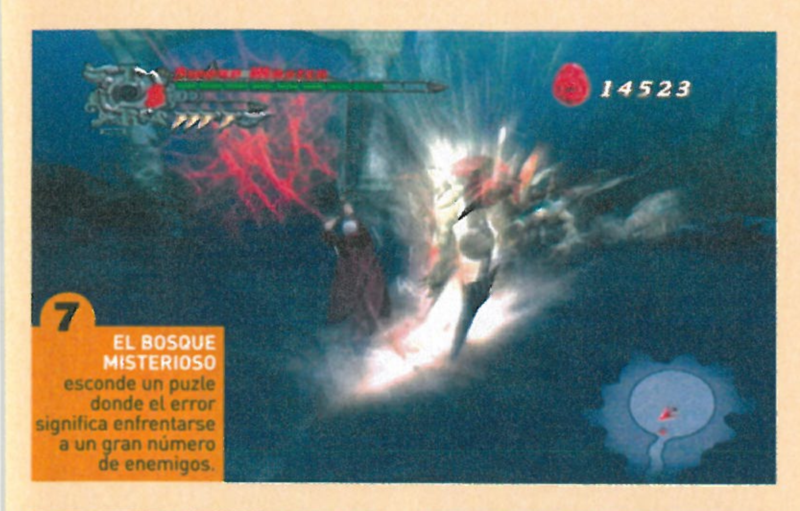
Llegar a la terraza de la fortaleza será vuestra misión principal en este breve capítulo con un apoteósico enfrentamiento final. Nada más comenzar, intentad conseguir un estilo SSS ante el tótem azul. Seréis recompensados con algunas gemas. **Activad la llave con vuestra espada y comenzad a ascender con ayuda del Hell Bound (1).** Tendréis que enfrentaros en el camino con varios Mefistos y Frosts. Las técnicas para acabar con ellos son sencillas: agarrad con el Devil Bringer al primero hasta transformarle en "araña" y romped el escudo del segundo con potentes Busters. Después los dos quedarán rendidos ante vuestro acero. En cada nivel tendréis que activar unos interruptores rojos que pondrán a vuestra disposición varios ascensores. **En el primero de los corredores utilizad la habilidad Snatch (atrapar y acercar al enemigo) para que descienda la puerta levadiza (2).** Continuad por el pasillo hasta alcanzar la terraza. Allí os espera el jefe de la Orden de la Espada con su creación: una bestia bautizada como "El Salvador". Esta se alimenta del espíritu de un humano (Kyrie) y un demonio que pretende que sea Nero. Para derrotar a su Eminencia debéis romper primero el escudo protector que le rodea. Para ello, utilizad el Devil Bringer hasta que os encontréis lo suficientemente cerca. Después hacedlo añicos a base de espadazos. Un ligero estoque acabará con Sanctus en el suelo. **Aprovechad este paréntesis para efectuar combos y finalizar con un potente Buster (3).** Debéis tener cuidado con el brazo de El Salvador y los proyectiles que lanzará su Eminencia. Con saltos y quiebros rápidos lograréis esquivarlos. Cuando finalicéis llegarán las auténticas sorpresas de «Devil May Cry 4». Nero dará paso a Dante, quien no solo deberá rescatar al joven cazademonios y a Kyrie de un fatídico final, sino librar al mundo de los Humanos de los planes hostiles de Sanctus.

MISIÓN 12
UN NUEVO COMIENZO

Vuestra primera toma de contacto con Dante la realizaréis con unos Scarecrows (Pierna) en la Cámara de Ascensión, justo donde el hijo de Sparda y Nero combatieron por última vez. Le seguirán 3 Scarecrows (Brazo) en la Sala de Reuniones. Recoged el **Talismán Angelical** un poco más adelante. **Comenzará una vertiginosa cuenta atrás para abandonar el Cuartel General (4).** Tenéis 10 minutos. Saltad por el hueco del ascensor y activad la llave azul para que descienda otro elevador. Allí tendréis que enfrentaros a unos cuantos Frost. Al llegar al Corredor de Seguridad debéis reducir a varios Mefistos. La técnica a usar con Dante para su transformación en criaturas arácnidas es emplear las pistolas Ebony & Ivory. Después, atizadlos con vuestra espada. Recoged la **Llave de Crono** y **la cuchilla acelerará tanto que su mecanismo se romperá (5),** dejándoos vía libre para subir por las plataformas hasta el Gran Hall.

Gracias al poder de este nuevo objeto podréis ralentizar el tiempo y atravesar los láser para llegar a la sala principal, donde os encontraréis con caballeros alados. Si os habéis dado prisa y os queda tiempo suficiente para escapar, dirigíos a la Sala de Llaves y practicad un poco las habilidades de Dante. Una vez os hayáis deshecho de todos los enemigos **será el momento de salir de la fortaleza y cruzar el puente Gran Álbum (6)** hasta llegar al Bosque de las Ruinas. Antes de atravesarlo, os reuniréis con Trish y Gloria en la tienda Devil May Cry y planearéis la estrategia a seguir para acabar con su Eminencia. ¡La cosa se anima!





7 **EL BOSQUE MISTERIOSO** esconde un puzle donde el error significa enfrentarse a un gran número de enemigos.



8 **LAS SECUENCIAS DE VÍDEO** suponen todo un derroche gráfico donde Nero y Dante os harán alucinar una y otra vez. Soberbias.



9



10



11



12

MISIÓN 13
EL REGRESO DEL DIABLO

Avanzar por esta primera misión en el Bosque de las Ruinas no será tan sencillo como en un principio podáis creer. El poder del maestro del lugar (la víbora Echidna) os impedirá atravesarlo de forma normal. Hay repartidos diferentes portales que os llevarán de un lado a otro sin orden alguno, por lo que os recomendamos que sigáis los pasos que describimos a continuación:

1. **ANTIGUA ZONA DE ENTRENO:** Descended por el primer hueco.
2. **VALLE VENTISCA:** Las salidas de la derecha os devuelven al principio. Id hacia la Iglesia.
3. **RÍO LAPIS:** Dirigíos al portal que hay debajo del viaducto.
4. **PLAZA ANCIANA.**
3. **IGLESIA:** Escapad por el pasillo de la planta de abajo.
4. **BOSQUE MISTERIOSO.**

Cuando alcancéis el cuarto punto tendréis que resolver un nuevo puzle, más o menos similar que el que os encontrasteis con Nero en la misión 9, pero con alguna variación debido a la posición del Sol. Para no perderos o acabar envueltos en enemigos, estas son las direcciones que debéis tomar una vez alcanzada el obelisco en la plaza principal:

1. **ARRIBA.**
2. **DETRÁS.**
3. **DERECHA.**
4. **DERECHA.**

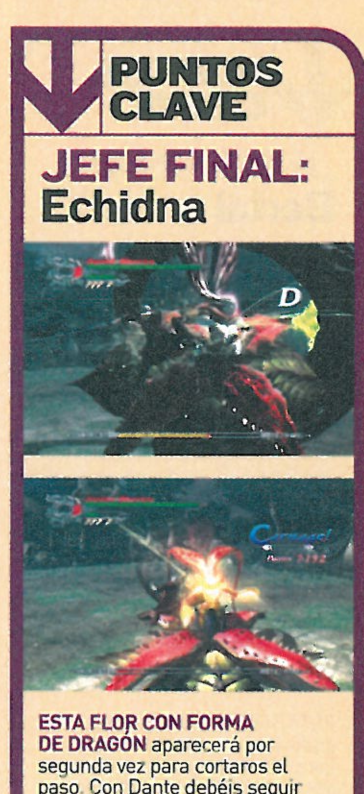
Si os equivocáis de camino **seréis teletransportados a un abismo donde tendréis que combatir contra algunas criaturas (7).** Tras resolver este rompecabezas estaréis ante el Claro del Bosque, lugar donde habita esa flor/dragón de nombre Echidna (ver cuadro). Una vez derrotada conseguiréis el poder de **Gilgamesh**, con el que podréis repartir patadas a diestro y siniestro y efectuar mortales combos. **La primera de las víctimas de esta poderosa arma será el portal demoníaco del bosque (8),** que quedará reducido a gravilla tras una espectacular secuencia de vídeo. Dante cada vez es más y más poderoso.

MISIÓN 14
EL BOSQUE DE LAS RUINAS

El nivel consiste en atravesar El Bosque de las Ruinas ya sin ningún tipo de restricción demoniaca que pueda alterar el paso normal por cada una de las áreas, así que preparaos para continuos combates contra un gran número de criaturas. Haremos un repaso de ellas y las técnicas de ataque a emplear: **los Faults** son enemigos que viven bajo el suelo, desde donde detectan a su presa con poderes mágicos. Al encontrarla, emergen de repente y la envuelven en la oscuridad existente en su cuerpo, donde suele albergar moradores demoníacos. Para evitar caer en sus abismos, **justo antes de que aparezcan situaos al lado y golpeadlos 3 veces con la espada (9).** Así pasarán a la historia.

Los Assaults parecen perros de presa, pero en realidad se trata de demonios de élite hijos del emperador del averno. Pueden perforar el suelo con sus afiladas garras, disponen de varias técnicas de ataque y **utilizan un escudo para protegerse (10).** Ya sabéis, tenéis que destruir sus barreras para luego asestarles con la espada o el Gilgamesh. **Las Semillas Chimeras** no son demasiado fuertes y **son fruto de un árbol con inteligencia y sentimientos propios (11),** algo que no han heredado sus descendientes. Por último, **las Chimera** son demonios que, sin darse cuenta, llevan dentro una Semilla Chimera y **ante un enemigo atacan juntos (12).** La mejor técnica para eliminarlas es debilitar al parásito con armas de fuego pequeñas (Ebony & Ivory son perfectas para la ocasión) y acabar después con la criatura infernal.

PUNTOS CLAVE
JEFE FINAL: Echidna



ESTA FLOR CON FORMA DE DRAGÓN aparecerá por segunda vez para cortaros el paso. Con Dante debéis seguir los siguientes consejos para destruirla: sus puntos débiles son la cabeza y el huevo que hay bajo su cuerpo, así que aprovechad los momentos en los que esté soltando Semillas Chimera para golpearla con la espada y el estilo Swordmaster. Lo mismo podéis hacer cuando repose o se encuentre inconsciente, evitando sus embestidas en forma de dragón o las puntas venenosas que "escupe" de vez en cuando. No es demasiado difícil.


13 ESTE SUBDIABLO PARECE UN SER INDEFENSO, pero se trata de uno de los más peligrosos del juego. Ciego, pero muy poderoso.


14 EN LOS POZOS LOS PROPULSORES permiten alcanzar zonas y gemas ocultas. La cámara hace malas jugadas de vez en cuando.


15


16


17


18

PUNTOS CLAVE

JEFE FINAL: Berial



ESTA BESTIA INFERNAL no dudará en emplearse a fondo para evitar que cerréis el último portal de los demonios. El fuego y una gran espada son sus armas principales, por lo que tendréis que ser ágiles para buscar su espalda, su punto más débil, y evitar sus embestidas. Otra forma práctica de restarle energía es utilizar Pandora en su forma de proyectil redondo (cambiad al estilo Gunslinger para ello). La bestia es bastante resistente y os costará acabar con ella, pero con un poco de paciencia y utilizando las armas correctas, será pan comido para Dante.

Al final os esperará el acceso a Castillo Fortuna, que es la sede de la Orden de la Espada.

MISIÓN 15
EL CASTILLO FORTUNA

En su cruzada por destruir los portales demoníacos abiertos, Dante se dirige hacia Ciudad Fortuna ya con uno "hecho trizas" tras su combate con Echidna. El próximo paso será este castillo, que comenzaréis recorriendo a través del hueco que ocultaban las Cascadas Foris. La clave será deshacer los pasos dados por Nero. Sin embargo, la fortaleza se ha cubierto de un inmenso manto helado que deja la mayoría de sus accesos bloqueados, por lo que no os quedará otra opción que seguir los siguientes pasos: dirigíos hacia el Patio Central y combatid contra Blitz, una feroz criatura que no será nada fácil de eliminar. Envuelta en rayos que os sacudirán si intentáis golpearla con la espada, este enemigo es veloz y se sirve únicamente de sus sentidos (es ciega) para el combate. **Nuestro consejo es que carguéis vuestras pistolas (mantened el botón pulsado para ello) y repartáis plomo hasta dejarla aturdida (13).** En ese momento dejará de irradiar energía y podréis acercaros con vuestra Rebellion. Tras la batalla, continuad hasta la Galería y de allí dirigíos a la Biblioteca. Os enfrentaréis contra cuatro caballeros alados (tened cuidado con sus lanzas). Centrad vuestros esfuerzos en intentar romper los escudos para causarles más daño.

Una vez derrotados, atravesad la puerta antes sellada y descended hasta el Pasillo Largo, corredor que rodea el Gran Hall de Castillo Fortuna. Llegaréis hasta el comedor, donde os espera la madre de todos los Scarecrows, el Mega Scarecrow, un superespantapájaros con mayor potencia que sus otros hermanos. No es difícil de eliminar a base de combos de espada, así que ya sabéis. Desde el Pasillo Largo llegaréis a la Sala de Torturas, donde unos cuantos caballeros alados os atacarán. Acabad con ellos y descended por el pozo. **Activad la llave azul e impulsaos por el propulsor para llegar a la Cámara del Maestro (14).** De nuevo, os espera un enfrentamiento con Blitz, acompañado ahora de unos cuantos Scarecrows. Utilizad la cama que hay en el centro de la estancia para evitar sus rayos mortíferos. Así llegaréis al Cementerio del Soldado, donde libraréis un combate contra Dagon, muy similar al sapo Bael. La técnica de combate será muy similar a la empleada con el anterior. **Debéis asestarle golpes primero a sus antenas y luego ir a por su lengua y resto del cuerpo (15).** El estilo Swordsmaster será muy útil para encadenar combos con la espada. Tras destruirle seréis recompensados con un nuevo arma, **la pistola Pandora**, que es capaz de transformarse en 666 formas diferentes (ni una más ni una menos), a cada cual más poderosa. También acabaréis con el segundo portal infernal de Ciudad Fortuna. ¡Ánimo que ya solo os queda uno!

MISIÓN 16
INFIERNO

Los chicos de Capcom no se han estrujado mucho las neuronas para los niveles de Dante y esto se nota a lo largo de estas misiones, muy similares a las de Nero en cuanto a su resolución y las áreas que hay que visitar. De este modo, en esta misión atravesaréis las zonas de investigación de Agnus en Castillo Fortuna, **que ahora están infectadas por un humo tóxico que os restará energía a medida que vaya transcurriendo el tiempo (16).**

En la Sala de Acceso I + D, acabad con los tres Cutlass. Para ello fijad el blanco y disparad con Ebony & Ivory, las pistolas más rápidas y las que os permitirán acercaros lo suficiente para eliminar a las criaturas con vuestra espada. **En la estancia del dado os esperan unos cuantos sables voladores (17),** muy frágiles con una sola estocada. Sueltan gema verdes con las que recuperaréis energía. A continuación debéis


19 LAS ZONAS SECRETAS guardan tesoros como este. Podéis cambiar las gemas rojas por objetos y destrezas. No dejéis ni una.



20 LA PLAZA DE CIUDAD FORTUNA ha sido invadida por decenas de espantapájaros. ¡Vuestros dedos echarán humo!


21


22


23


24

dirigiros hasta un pozo con impulsores al atravesar la Sala de la Espada Demoníaca. Pronto estaréis en el Gran Hall y la salida del Castillo. Sin embargo, tras atravesar el puente os espera una última criatura en las inmediaciones de la ciudad: los Basiliscos. Son unos perros de presa alterados genéticamente por Agnus que lanzan proyectiles de fuego por la boca. **Atacadlos con Pandora y serán historia (18).** La **espada Lucifer** os espera tras acabar con Berial (cuadro de la izquierda), así como el último portal a destruir. El Salvador y su Eminencia están cada vez más cerca.

MISIÓN 17
ADAGIO PARA CUERDA

Ciudad Fortuna está invadida por demonios. En este nivel recorreréis los diferentes distritos de la urbe para liberar a los habitantes de este acoso infernal. Tras pasar la Zona de Minería os esperan las primeras criaturas en Puerto Caerula. Scarecrows (Brazo) y caballeros alados (Frost) serán los enemigos con los que tendréis que combatir una y otra vez. **Atravesad las estrechas callejuelas del Distrito Residencial (no olvidéis recoger las gemas por el lugar) (19)** hasta llegar al Área de Negocios/Terraza, donde os espera el combate más espectacular y masivo de esta misión. **MegaScarecrows y espantapájaros de menos nivel se sucederán en esta plaza (20).** Aquí encontraréis más gemas ocultas, así que no dudéis en investigar un poco. Alcanzaréis la Plaza de la Ópera y, tras un nuevo combate con algunos subdiablos, os espera la verdadera batalla final. **Agnus se encuentra en el interior del Teatro intentando averiguar cómo una raza como la de los demonios puede ser más poderosa que la de los humanos (21).** Debéis demostrarle el porqué en un combate épico (ver cuadro de la derecha). Tras el enfrentamiento, llegará el momento de plantar cara a El Salvador. Equipaos con las máximas destrezas y objetos curativos que podáis y preparaos para uno de los enfrentamientos más impresionantes de todo el juego.

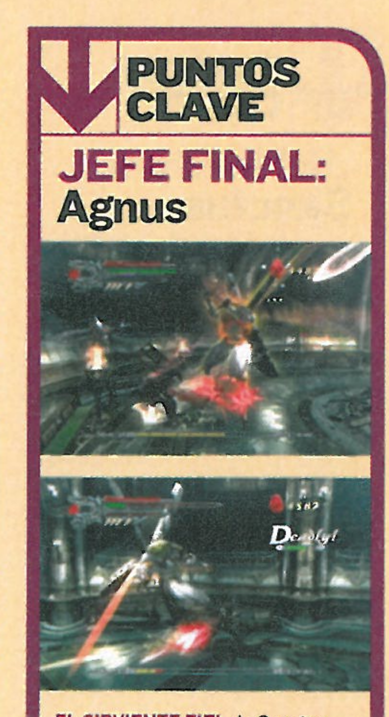
MISIÓN 18
EL DESTRUCTOR

La bestia de cemento conducida por Sanctus tiene sus puntos débiles repartidos por las extremidades del cuerpo, **en forma de cristales azules que deben ser destruidos a base de balazos (22).** A lo largo del escenario encontraréis propulsores azules que os llevarán de un lado a otro y os resultarán muy útiles para evitar las fuertes embestidas que propinará con los brazos o los proyectiles que os lanzará desde lo lejos. Afortunadamente, contaréis desde el principio del nivel con la ayuda de **la espada Yamato**. **Dirigíos a las llaves azules que activan los láser (23)** y esperad a recibir un golpe. El haz de luz dejará inconsciente a vuestro enemigo durante unos preciosos momentos, y debéis aprovechar para ir rompiendo los cristales. Aseguraos bien de que los habéis destruido por completo. Debéis localizar tres láser que apuntan a los siguientes objetivos:

1. **BRAZO IZQUIERDO**
2. **BRAZO DERECHO:** Subid por él.
3. **CABEZA**

Cada uno hará vulnerables diferentes partes del cuerpo de la criatura, así que no dudéis en activarlos todos. Os quedará el último y más difícil escudo a reventar, el que ostenta El Salvador en su pecho. En esta última parte del combate **tendréis que disparar con vuestras pistolas desde lo lejos y utilizar los proyectiles de Pandora cuando la bestia se acerque (24).** Impulsaos de una plataforma a otra, ya que seréis atacados violentamente y con una fuerza que dejará vuestra barra de energía por los suelos si os descuidáis. No os vendrá nada mal utilizar agua bendita para restar algo de vida a este enemigo. Y si las cosas se ponen verdaderamente difíciles, recordad que disponéis ▶▶

PUNTOS CLAVE
JEFE FINAL: Agnus



EL SIRVIENTE FIEL de Sanctus continúa con sus investigaciones entre demonios y humanos. Se trata del último escollo antes de llegar a su Eminencia, así que podéis estar seguros de que en esta ocasión su resistencia será mucho mayor que con Nero. Evitad acercaros demasiado, ya que absorberá vuestra energía en un abrir y cerrar de ojos. La mejor técnica será emplear a Pandora desde lo lejos y, cuando se encuentre inconsciente, apostar por el combate cuerpo a cuerpo. Agarradle con un Bust para restarle la máxima energía posible y utilizad agua bendita.


25 EL PUZLE DEL DADO SE COMPLICARÁ al final del juego con una variante en la que rezaréis por caer en las casillas amarillas.


26 LOS JEFES FINALES Y SUS RUTINAS de ataque son variados, aunque echamos en falta algún megademonio con más mala leche.


27


28


29


30

PUNTOS CLAVE

JEFE FINAL: Sanctus





SU EMINENCIA está más cabreada que nunca pero ha olvidado cambiar su patrón de ataque para la ocasión, similar al que ya vimos en la "última" misión con Nero (antes de pasar a controlar a Dante). De este modo, debéis emplear Devil Bringer para acercaros a su escudo y hacerlo añicos con vuestra espada o las pistolas. Una vez su Eminencia se vuelva vulnerable a nuestros golpes, lo mejor será atacarle en el suelo y agarrarle bien con un Buster. Cuidado en la parte final del enfrentamiento, ya que se transfomará en un diablo igual de torpe, pero más fuerte.

de gemas doradas para resucitar. Cuando hayáis acabado con él será el momento de controlar a Nero y acabar con la criatura desde el interior. Ahora todo está casi listo para el desenlace final.

MISIÓN 19
EL SUCESOR

Las dos últimas misiones las recorreréis con Nero, y os llevarán a hacer un repaso por todos los enemigos con los que os habéis enfrentado a lo largo del juego (subdiablos y jefes finales). Una vez liberados de vuestra prisión os encontraréis con un tablero similar al del nivel 6. Os recordamos cuál es el código de colores y su significado:

1. **ROJO:** Calamidad = Combate con varios enemigos.
2. **AZUL:** Buena suerte = Gemas rojas y verdes caerán del techo.
3. **AMARILLO:** Presagio Cambio= Siguiente nivel.
4. **BLANCO:** No pasa nada.

Vuestra duración en cada estancia dependerá de la suerte con el dado (25) (recordad que su velocidad depende del tipo de golpe). Al superar cada área os espera un jefe final. Las técnicas a utilizar para cada uno de ellos, así como su orden de aparición, son los siguientes:

1. **CABALLEROS ALADOS:** El punto débil es el escudo y debe ser vuestro principal objetivo. El más peligroso es el líder del grupo, de color dorado. Dirige al resto. Podéis optar por enfrentaros a él desde un principio o dejarlo para el final. Sea como fuere, no olvidéis evitar las lanzas e ir a muerte a por los escudos.
2. **BERIAL:** **Buscad la espalda o, en su defecto, atacad a su llameante cabeza (26).** Cuando deje de arder y se encuentre inconsciente será el mejor momento para acercarse y asestarle un gran número de combos. Tened cuidado con el espadón y su brazo. Son grandes y difíciles de esquivar.
3. **DAGON:** Las antenas en forma de féminas y su cabeza (en particular la lengua) deben ser vuestros objetivos principales. Intentad no ser devorados en algunos de sus ataques. Si fuera así, bastará con mover el mando rápidamente para escapar. **Asestadle golpes con la espada y activad vuestro poder demoniaco con Devil Trigger (27).** Le restará más energía.
4. **ECHIDNA:** El Devil Bringer será vuestro mejor aliado en este tercer enfrentamiento con la demoniaca flor de El Bosque de las Ruinas. **Trepad hasta su cabeza o al huevo para golpearla (28).** Los quiebros y los saltos dobles serán de gran ayuda para no ser arrollados por sus rápidas acometidas.
5. **AGNUS:** Transformado en un horripilante insecto, la técnica de ataque será similar a la explicada en la página anterior (ver cuadro), aunque el Devil Bringer de Nero permite lanzarle las espadas que utilizará desde el principio. No dudéis en acercaros y lanzarle contra el suelo para poder agarrarle con un Buster y acabar más rápidamente con él.

Después de estos cinco vibrantes combates tendréis que cruzar el umbral rojo final, donde os espera la batalla final contra Sanctus.

MISIÓN 20
LA VIDA NUEVA

Su Eminencia no dudará en utilizar a Kyrie para frenar a Nero. Sin embargo, no tendrá más remedio que enfrentarse a él (ver cuadro). Tras el combate, un último escollo separa a los cazademonios del final del juego: acabar con El Salvador, que está muy debilitado. Nero tendrá que utilizar su Devil Bringer en una rápida secuencia donde **tendréis primero que realizar un quiebro y golpear el brazo izquierdo (29)** para luego asestarle un rápido puñetazo (Buster) al derecho cuando os intenten golpear. Tras esto, ya solo tendréis que disfrutar del emotivo desenlace final, **interactivo hasta en los créditos finales (30).** ¿Preparados para el modo "Cazademonios"? HC



Entrena MÁS tu cerebro por sólo 3,48€









¡Compite con otros jugadores!



Descárgatelo en exclusiva en tu móvil

Envía RETO2 al 404

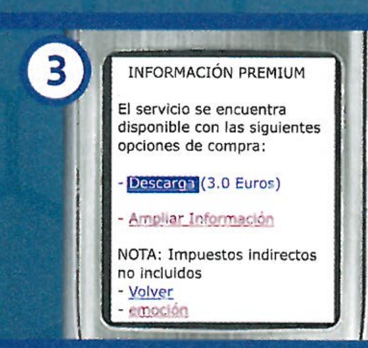
o entra

en emoción › juegos › novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.









PLAYSTATION 3

Assassin's Creed



EVITAR LA PENALIZACIÓN
Después de completar el juego podrás eliminar a cualquier personaje sin sufrir penalización por ello cuando vuelvas a jugar al modo historia.

Burnout Paradise



DESBLOQUEAR COCHES TEMÁTICOS
Estos códigos requieren un archivo con licencia de clase A o mejor para que puedan ser activados en el menú de trucos:
CIRCUITCITY
- Desbloquear coche con apariencia Circuit City.
WALMART
- Desbloquear coche con apariencia Wal-mart.
GAMESTOP
- Desbloquear coche con apariencia Gamestop.
BESTBUY
- Desbloquear coche con apariencia Best Buy.

COCHE CON RUEDAS DE ACERO
Para conseguir este coche, introduce en el menú "Under The Hood" el código 'Q83E 3H1S BI3B 40P4.

Call of Duty 4

MISIÓN TRAS LOS CRÉDITOS
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y deja que pasen los créditos. Cuando se acaben, empieza otra misión, que se desarrolla en un avión similar al Air Force One, en el que deberás luchar contra los malos, salvar a los VIP y escapar en menos de 2 minutos.

JUGAR EN EL MODO ARCADE
Al igual que sucede con la misión del Air Force One, lo único que tienes que hacer para acceder al modo Arcade es completar el juego.

TODAS LAS PIEZAS INTEL
Para desbloquear los trucos no deberemos introducir contraseñas, sino adquirir las piezas Intel que vamos encontrando a lo largo del juego:
JUEGO EN BLANCO Y NEGRO
- Tienes que conseguir 2 piezas Intel.
COLORES EN NEGATIVO
- Colecciona 4 piezas Intel.
SUPER CONTRASTE
- Colecciona 6 piezas Intel.
EL JUEGO SERÁ COMO UNA PELÍCULA MUDA ANTIGUA
- Debes reunir 8 piezas Intel.
LAS GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN TENDRÁN EL PODER DESTRUCTIVO DE CINCO
- Colecciona 10 piezas Intel.
LOS ENEMIGOS EXPLOTAN CUANDO DISPARAS
- Hazte con 15 piezas Intel.



VELOCIDAD DEL JUEGO AL 40 %
- Colecciona 20 piezas Intel.
MUNICIÓN INFINITA
- Reúne un total de 30 piezas Intel.

OBTENER EL MODO PRESTIGIO
Para desbloquear el modo Prestigio, que sólo



está sólo disponible para el modo multijugador, tienes que alcanzar el nivel 55 de experiencia.

Dynasty Warriors 6

DESBLOQUEAR LOS PERSONAJES
Para conseguir a todos los personajes del juego, haz lo que te indicamos en cada uno de los siguientes casos.
ZHUGE LIANG
- Completa el modo Musou con 1 personaje Shu.
LIU BEI
- Completa el modo Musou con 3 personajes Shu.
ZHANG LIAO
- Completa el modo Musou con 1 personaje Wei.
CAO CAO



- Completa el modo Musou con 3 personajes Wei.
GAN NING
- Completa el modo Musou con 1 personaje Wu.
SUN JIAN
- Completa el modo Musou con 3 personajes Wu.
DIAO CHAN
- Completa el modo Musou con 1 personaje de cada Reino.
LU BU
- Completa el modo Musou con Liu Bei, Cao Cao, y Sun Jian.
DONG ZHUO
- Completa el modo Musou con Lu Bu.
MA CHAO
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Wei de Han Zhong Attack Defense Battle.
HUANG ZHONG
- Logra 1 objetivo de batalla en la cara Wei de Ding Jun Mountain.
WEI YAN
- Cumple 2 objetivos de batalla en la cara Shu de WuZhang Plains y finaliza la batalla con Wei Yan vivo.
GUAN PING
- Completa 2 objetivos de batalla en la cara Shu de Fan Castle y finaliza la batalla con Guan Ping vivo.
PANG TONG
- Ten éxito en 3 objetivos de batalla en la batalla Cheng Du y finaliza la batalla con Pang Tong vivo.
XIAHOU YUAN
- Éxito en 1 objetivo de batalla en la cara Shu de Ding Jun Mountain.
XU HUANG
- Logra 2 objetivos de batalla en la cara Wei/ Wu de Fan Castle.
ZHENG HE
- Completa 2 objetivos de batalla en la cara Shu de Han Zhong Attack Defense Battle
CAO PI
- Vence a Cao Pi en 5 minutos en la cara Wu de He Fei.
LU MENG
- Ten éxito en 2 objetivos



de batalla en la cara Wei de He Fei.
ZHOU TAI
- Cumple 3 objetivos de batalla en la cara Shu de Yi Ling.
TAISHI CI
- Véncelo en la Batalla por el Territorio Wu.
XIAO QUIO
- Éxito en el objetivo de batalla 3 en la cara Wu de la Batalla de Shi Ting.
LING TONG
- Logra el objetivo de batalla 1 en la cara Wei de la batalla de Shi Ting.
YUE YING
- Éxito en el objetivo de batalla 1 en la cara Wei de la batalla de Wu Zhang Plañís.
CAO REN
- Cumple el objetivo de batalla 2 en la cara Lu Bu de Fan Castle.
SUN CE
- Consigue el objetivo de batalla 1 en la cara Sun Jian de la batalla de Xia Pi.
SUN QUAN
- Éxito en el objetivo de batalla 1 en la cara Lu Bu de La batalla de Chi Bi.
HUANG GAI
- Tienes que cumplir con éxito en el objetivo de batalla 3 en la cara Wu de la batalla de Chi Bi.

TRUCOS A LA CARTA

Lair

Hola, me llamo Miguel y tengo 17 años. Me regalaron la Play 3 en navidades y me acabo de comprar «Lair». Me tiene totalmente enganchado y creo que el uso del mando a la hora de mover el dragón es total. Bueno, después de enrollarme (y de paso deciros que me encanta Hobby Consolas) quería pediros un favorcillo. ¿Me diríais si hay algún truco para este juego? Muchas gracias y que cumpláis muchos años más.
Miguel de Luis (email)

Buenas Miguel. Gracias por hacernos un poco la pelota. Claro que te podemos hacer ese "favorcillo"; faltaría más ¡para eso estamos, colega! Toma nota.
Entra en el menú de trucos e introduce los siguientes códigos.

686F7420636F66666565
- Vídeo Hot Coffee.
CHICKEN
- Vídeo Chicken Curry.
KOELSCH
- Abre la opción Estable para todos los niveles de la misión en curso.

Half-Life 2: The Orange Box

CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS
Introduce el código mientras juegas a «Half Life 2». Puedes hacerlo en cualquier momento y en cualquier nivel.
RECUPERA 25 PUNTOS DE VIDA:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, O, X.
RECUPERA LA MUNICIÓN PARA EL ARMA ACTUAL:
- ▲, O, X, ■, R1, ▲, ■, X, O, R1.

Juiced 2: Hot Import Nights

DESBLOQUEAR DESAFÍOS Y COCHES
Introduce el código en el laboratorio ADN para desbloquear un desafío. Gana el desafío para desbloquear el coche.
JWRS:
- Nissan Skyline R34 GT-R.
KNOX:
- Ascari KZ1.
GVDL:
- BMW Z4.
YTHZ:
- Audi TT 1.8L Quattro.
GVDL:
- BMW Z4 Roadster.
RBSG:
- Holden Monaro.



BSLU:
- Hyundai Coupe 2.7L V6.
MRHC:
- Infiniti G35.
MNCH:
- Frito-Lay Infiniti G35.
KDTR:
- Koenigsegg CCX.
DOPX:
- Mitsubishi Prototype X.
PRGN:
- Nissan 350Z.
WIKF:
- Saleen S7.
FAMQ:
- Seat Leon Cupra R.

Lego Star Wars: The Complete Saga



■ PERSONAJES Y EXTRAS
Ve a la barra en la cantina de Mos Eisley. En la selección de código, introduce los trucos siguientes. Esto sólo desbloquea al personaje o extra. Después deberás comprarlo.
INT729:
- Interceptor.
EVILR2:
- Androide R2-Q5.
HUT845:
-Transbordador Imperial.



GIJ989:
- IG88.
PMN576:
- General Grevious.
CLZ738:
- Forcejeo.
AAB123:
- Androide Tri-Fighter.
BRJ437:
- Disfraz.
QRN714:
- Capitán Tarpals.
HHY697:
- Jefe Nass.
KLJ897:
- Jango Fett.
BDC866:
- Androide buitre.
NBN431:
- Stormtrooper.

MX vs. ATV Untamed



■ DESBLOQUEAR LA ROPA DE JINETE
Ve al menú de opciones, luego a códigos de trucos, e introduce **CRAZYLIKEA**. Para finalizar selecciona "Hecho" y tendrás toda la ropa de jinete a tu disposición.

NBA 08



■ DESBLOQUEAR ZAPATILLAS NUEVAS
Para conseguir zapatillas nuevas ve al menú de códigos e introduce los siguientes para conseguir desbloquearlas:
VIR13PC451 AIR
- Jordan V blancas/ grises.
IB7G8NN91Z
- Air Jordan V rojas.
PNBBX1EVT5
- Air Jordan V negras.
JUL38TC485
- Jordan Melo M3 negras.

NBA Live 2008

■ CÓDIGOS DE ZAPATILLAS
Ve a "Mi NBA Live", luego a "Extras EA Sports" y después a códigos NBA para introducir lo siguiente:
23DN1PPOG4
- Adidas Gil-Zero (Edición All-Star).
FE454DFJCC
- Adidas Tim Duncan Stealth (Edición All-Star).



NBA 2K8

■ DESBLOQUEAR EQUIPOS
Ve al menú de contenidos y selecciona la sección de Códigos para introducir los siguientes trucos.
2KSPORTS
- Equipo 2K Sports.
PAYRESPECT
- Balón ABA.
NBA2K
- Equipo de desarrolladores NBA.
VCTEAM
- Equipo de concepto visual.

Need for Speed: ProStreet

■ TRUCOS EN EL MENÚ CARRERA
Selecciona "Introducir Códigos" en el menú carrera y mete las siguientes claves.



CASHMONEY
- 10.000 dólares más en tu cuenta.
SAFETYNET
- 5 Tickets de reparación.

Pain (Descarga Online)

■ CONSEGUIR TODOS LOS TROFEOS
Completa cada tarea para obtener el trofeo asociado a la misma.
BOLA DE BOLOS
- Cógete a la bola de bolos.
REY DE LA JUNGLA
- Agárrate a la viga que se balancea.
MAESTRO DE AGARRES
- Realiza 1000 cogidas.
CABELLO AZUL
- Coge la anciana.
ENFERMO Y MAREADO
- Realiza 500 agarres.
VOLADOR FRECUENTE
- Recorre 200 millas.
ATRAVESAR LA CIUDAD
- Recorre 2000 pies en un lanzamiento
ATERRIZAJE EN LA LUNA
- Alcanza una altitud de 300.000 pies
DATE UNA VUELTA
- Cógete al tren
500 PUNTOS
- Consigue una puntuación PAIN de al menos 500.000 puntos.
UN MILLÓN Y MEDIO DE PUNTOS
- Consigue una puntuación PAIN de al menos 1.500.000.



■ DESBLOQUEAR AFTERMATH
Para jugar en Aftermath, una versión remezclada de PAINdemonium, tienes que conseguir 1.500.000 puntos en un solo disparo.

Unreal Tournam. 3

■ DESBLOQUEAR PERSONAJES
Introduce estos códigos en la pantalla de personaje personalizado para conseguir dos jugadores nuevos que estarán disponibles tanto para el modo online como el local. Los podrás seleccionar en el menú de inicio.



PHAYDER
- Desbloquea primero a Alanna (Necris).
JIHAN
- Desbloquea primero a Ariel (Iron Clad).

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

The Darkness

Amigos de Hobby Consolas, soy un chico lector de la revista desde hace por lo menos siete años. Me alegra ver que os habéis sabido adaptar a los cambios que ha ido experimentando el mundo de los videojuegos, algo que para nosotros los jugones es muy positivo. Es la primera vez que os mando un truco, así que a ver si es verdad que lo publicáis. Es para conseguir todos los secretos de «The Darkness». Un saludo a todos. Lo primero es el número a introducir y lo segundo el número del secreto correspondiente.

555-9528: 15/18.
555-5289: 4/18.
555-6667: 5/18.
555-6118: 1/18.
555-1233: 10/18.
555-6205: 6/18.
555-4263: Darkling de 2k Sports.
555 5664: Indumentaria de jugador de Golf.
555-1037: 11/18.
555-4569: 7/18.
555-7934: 16/18.
555-3285: 17/18.
555-7892: 18/18.
555-9723: 2/18.
555-1847: 3/18.
555-7658: 8/18.
555-3947: 12/18.
555-1206: 13/18.
555-1037: 11/18.
555-4569: 7/18.
555-7934: 16/18.
555-9562: 14/18.
555-6205: 6/18.

Juan Carlos Bazán (email)

EL TONTOTRUCO

Uncharted: El tesoro de Drake

■ NUEVA CAMISETA DE BÉISBOL PARA DRAKE
Si quieres vestir de una forma más que curiosa al "gracioso" de Drake introduce la siguiente combinación de botones en el menú principal del juego: ←, →, ↓, ↑, ▲, R1, L1 y para acabar presiona ■.



Wii

Battalion Wars 2



CONSEGUIR LOS EXTRAS
Para obtener los extras del juego haz lo que se indica:
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DE IMPERIO SOLAR
- Completa la primera campaña.
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la primera campaña con todo rango en categoría A.

OBTENER EL DOSSIER DE UNIDAD
Completa las siguientes campañas para desbloquear el dossier de unidad para esta armada en "Extra".
DOSSIER DE UNIDAD PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la campaña del Imperio Solar con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo A.

DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL
Cuando lo hayas desbloqueado haciendo lo que se indica, aparecerá en "Arte conceptual" en la pantalla Extras:
ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la campaña del Imperio Solar con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE LAS ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE LA LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE LOS TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo S.
ARTE CONCEPTUAL XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo S.

MISIONES MULTIJUGADOR
Para jugar todas las misiones wi-fi en los tres modos obtén un rango S en todas las misiones para un jugador.

DBZ: Budokai Tenkai-chi 3

DESBLOQUEAR PERSONAJES
A continuación se indica cómo desbloquear a los personajes ocultos del juego:
ANDROIDE 8
- Completa "Androide Afectivo" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
ARALE
- Completa "Combate de ensueño: Goku Vs. Arale" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
BABIDI
- Completa "Despedida del orgulloso guerrero" en la saga Buu de la Historia Dragón.



CHI-CHI
- Deseo al dragón Shenron.
CYBORG TAO
- Obtén la victoria en el nivel 2 del torneo del otro mundo.
DEVILMAN
- Completa "Ayuda inesperada" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
DR. WHEELO
- Completa "El más fuerte del mundo" en la saga especial de la Historia Dragón.



FASHA
- Obtén la victoria en el nivel 3 del Juego de Yamcha.
GOHAN DEL FUTURO
- Deseo a Shenron.
GENERAL BLUE
- Completa "Villa del Pingüino" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
GOKU GT
- Completa "Monstruo inmortal" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.
REY COLD
- Obtén la victoria en el nivel 3 de los Juegos de Cell.
REY PICCOLO
- Completa "Goku golpea otra vez" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
REY VEGETA
- Completa "Batalla Galáctica" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
NAIL
- Completa "Super Saiyan?!" en la saga de Freezer en la Historia Dragón.
NAM
- Completa "Ceiling Vs. Ground" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
NUEVO SHENRON
- Completa "Guerrero solar de los 6000 grados" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.
MÁQUINA PILA
- Obtén la victoria en el nivel 2 del Gran Torneo Mundial de las Artes Marciales.
SPOPOVICH
- Obtén la victoria en el nivel 3 del Torneo Mundial.
TAMBOURINE
- Completa "Goku Golpea de Nuevo" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

Ghost Squad

CONSEGUIR LOS MODOS FIESTA
Para poder acceder a los modos de juego bloqueados haz lo que se indica a continuación.
MODO NINJA
-Completa cualquier modo Arcade una vez.
MODO PARAÍSO
- Completa cualquier modo Fiesta una vez.

Link's Crossbow Training

ÁREAS SECRETAS ALTERNATIVAS
Mientras juegas en un nivel de disparar al objetivo, quédate en la torreta desde la que apuntas a los espantapájaros. Cuando encuentres uno, dispárale al torso 8 veces. La cabeza se le inflará y te permitirá que la dispares para obtener 1000 puntos. Haz esto con los dos espantapájaros del nivel (el segundo sólo aparecerá si disparas al primero) y en lugar de ir a la tercera área por defecto serás dirigido a un área alternativa con más objetivos de oro.

Mario & Sonic en los JJ.OO.

EVENTOS Y CIRCUITOS
Obtendrás los siguientes desbloqueables completando los circuitos.
CIRCUITO LUZ DE LUNA
- Queda primero en Mercurio, Venus, Júpiter y Saturno.
4 X 100M RELEVOS
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna fantasía.
REMO INDIVIDUAL
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna.



CARRERA DE SUEÑOS
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna fantasía.
ARCO
- Desbloquea el Circuito Polvo de Estrellas.
CLASE AVANZADA
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna.
CIRCUITO POLVO DE ESTRELLAS
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna.

Medal Of Honor Heroes 2

RECOMPENSAS ESPECIALES
Para conseguir las recompensas que se indican, deberás completar ciertos retos que te especificamos a continuación:
PARTICIPANTE
- La otorgan por completar el modo campaña en dificultad Verde.
VETERANO
- Otorgada por completar el modo campaña en dificultad

EL TONTOTRUCO

Zack & Wiki

TRUCOS DE LO MÁS CURIOSO
- Intenta darle de comer un hongo durmiente a la serpiente y comprueba lo que le pasa al "pobre" animal.
- Prueba a ser capturado por los Goblin mientras estás corriendo con la Góndola.
- En el mondo Keeper of the Ice, intenta caminar sobre el agua sin congelarla, a ver qué sucede.
- Habiendo convertido un Tótem de Goblin, observa cómo se desvanece en la sopa.
- Demuestra que eres valiente huyendo de la nave de Rose sin el mapa, o sin abrir la puerta del hangar.



- Anímate a probar la sopa de Goblins usando diversos ingredientes, tales como hongos, cocos... lo que sea que se te ocurra.
- ¿Por qué no pruebas a ver qué pasa al matar a Rose y sus denominados Goons lanzándolos sobre el centro de espinas?
-Intenta lanzarte a la fuente del Guardián, estando la misma vacía de agua, y verás lo que sucede después.



Veterano.
HEROÍSMO
- Debes completar el modo campaña en dificultad Héroe.
TIRADOR
- Completa una misión con el 75 % de acierto.
RESISTENCIA
- Otorgada por completar una misión sin ser herido de gravedad.
SUPERVIVIENTE VERDE
- Otorgada por completar una misión en dificultad Verde sin morir.
SUPERVIVIENTE VETERANO
- Completa una misión en Veterano sin morir.
SUPERVIVIENTE HÉROE
- Otorgada por completar una misión en Héroe sin morir.
COMBATE BÁSICO
- Elimina a 100 soldados enemigos en el campo de batalla.
COMBATE SEÑOR
- Acaba con 250 soldados enemigos en el campo de batalla.
COMBATE MAESTRO
- Elimina 500 soldados enemigos en el campo de batalla.
TIRADOR CERTERO
- Otorgada por lograr 100 disparos en la cabeza en el campo de batalla.



PISTOLA COMBATE
- Otorgada por eliminar a 50 soldados enemigos con el Colt 45 o la pistola Luger.
SMG COMBATE
- Otorgada por abatir a 250 soldados enemigos con el Thompson o ametralladoras MP40.
LMG COMBATE
- Acaba con 150 soldados enemigos con el BAR o ametralladoras ligeras STG44.
RIFLE COMBATE
- Otorgada por eliminar a 50 soldados enemigos con el M1 Garand o rifles Karabiner 98K.
FRANCOTIRADOR COMBATE
- Abate a 50 soldados enemigos con el rifle de largo alcance Gewehr o Springfield.
ESCOPETA COMBATE
- Otorgada por acabar a 50 soldados enemigos con la escopeta.
MISIL COMBATE
- Elimina a 25 soldados enemigos con el bazooka o el lanzamisiles Panzerschrek.
GRANADA COMBATE
- Otorgada por abatir a 25 soldados enemigos con las granadas.



AMETRALLADORA COMBATE
- Elimina a 50 soldados enemigos con la ametralladora MG42.

■ **RECOMPENSAS DEL MAPA**

Conseguirás recompensas en los mapas si haces lo que se indica a continuación en cada caso.
ATAQUE EN LA PLAYA
- Desembarca en la playa con los Rangers y penetra en las defensas alemanas.
HUNDIR SUBMARINO ALEMÁN
- Hunde a los tres submarinos alemanes en el área del puerto.
DESTRUYE LAS PISTOLAS
- Para proteger los bombarderos aliados es necesario abatir cinco baterías anti-aéreas.
A TRAVÉS DE LAS ALCANTARILLAS
- Los alemanes se han escondido bajo tierra. Sácalos de allí a la vez que intentas sobrevivir al bombardeo aliado.
ASALTO AL MONASTERIO
- Una figura clave ha situado una base de opceraciones en un monasterio remoto. Destruye las defensas y obtén toda la información que quieras.
DESTRUIR TREN
- Ábrete paso a través de los campos hasta la estación de tren. Todo lo que hay en ese tren es demasiado importante para dejarlo ir.
DEMOLICIÓN DE LA BASE
- Pon un final permanente al projecto Further.

Nights: Journey of Dreams

■ **DESBLOQUEABLES DEL FINAL**

Finaliza el juego en determinadas condiciones para desbloquear estos ítems. Estarán disponibles en el menú de Selección de Historia
LIBRETA DE DIBUJOS
- Completa la historia de Helen.
SALA DE VÍDEO DE HELEN
- Completa la historia de Helen con al menos rango C en todas las misiones.
AUDIO ROOM
- Completa la historia de Will.
SALA DE VÍDEO DE WILL
- Completa la historia de Will con al menos rango C en todas las misiones.

Resident Evil: the Umbrella Chronicles

■ **OBTENER MUNICIÓN ILIMITADA**

Consigue un rango S en todas las misiones en Difícil para tener la posibilidad de aumentar el nivel de tu arma a la categoría 5 y así conseguir munición ilimitada.

■ **DESBLOQUEAR ESCENARIOS EXTRAS**

Completa las misiones que se indican para conseguir nuevos escenarios.
BEGINNINGS 1



- Completa Train Derailment 3.
BEGINNINGS 2
- Completa Beginnings 1.
DARK LEGACY 1
- Completa Fall Of Umbrella 3.
DARK LEGACY 1
- Completa Umbrella's End 3.
DARK LEGACY 2
- Completa Death's Door.
DARK LEGACY 2
- Completa Dark Legacy 1.
DEATH'S DOOR
- Completa Raccoon's Destruction 3 con un rango "A".
DEATH'S DOOR
- Completa Racoons Destruction 3 con un rango "S" o "A".
FOURTH SURVIVOR
- Completa Dark Legacy 2.
NIGHTMARE 1
- Completa Mansion Incident 1.
NIGHTMARE 1
- Completa Mansion Incident 1.
NIGHTMARE 2
- Completa Nightmare 1.
NIGHTMARE 2
- Completa Nightmare 1 con un rango "S" o "A".
REBIRTH 1
- Completa Mansion Incident 3.
REBIRTH 2
- Completa Rebirth 1.

■ **ÍTEMS DE OTROS «RESIDENT EVIL»**

Si quieres conseguir ítems de otras entregas haz lo que se indica:
BATTERY
- Completa Dark Legacy 2 con un rango "S".
BOOK OF WISDOM/ FUTURE COMPASS
- Completa Raccoon's Destruction 1 con un rango "S".
BRIEFCASE
- Consigue rango "S" Train Derailment 1.



CHORNOS KEY
- Completa Raccoon's Destruction 3 con un rango "S".
DEATH MASK
- Completa Rebirth 2 con un rango "S".
EAGLE/SERPENT/ JAGUAR STONE
- Completa Fourth Survivor con rango "S".
EMBLEM/GOLD EMBLEM
- Completa Nightmare 2 con un rango "S".
FILM A/B/C/D
- Completa Umbrella's End 1 con un rango "S".
FUEL CANTEEN
- Completa Mansion Incident 3 con rango "S".
HEX CRANK
- Completa Nightmare 1 con un rango "S".
INK RIBBON
- Completa Umbrella's End 3 con un rango "S".
LIGHTER FLUID
- Completa Raccoon's Destruction 2 con un rango "S".
MEDIUM BASE
- Completa Dark Legacy 1 con un rango "S".

TRUCOS DE LOS LECTORES



Pokémon Battle Revolution

¿Qué pasa chicos? Después de leeros durante mucho tiempo por fin me he decido a mandaros unos trucos para el juego «Pokémon Battle Revolution» que espero que os gusten y los publiquéis. Me parece que son bastante útiles, así que ya podéis ir preparando esa gorra de "colaborador". ¡Un saludo!

■ **DESBLOQUEA COLISEOS**

COLISEO MAGMA: Completa el Coliseo Parque Soleado.
COLISEO NEÓN Y CRISTAL: Completa el Coliseo de las Cascadas.
COLISEO CASTILLO: Completa el Coliseo Soleado.
COLISEO PARQUE SOLEADO: Completa el coliseo de Neón.
COLISEO VISTA ESTRELLA: Completa el Coliseo del Castillo.

■ **DESBLOQUEA ALGUNOS EXTRAS**

PLANTA 50: Completa el Coliseo Vista estrella.
NIVEL 10: Completa los 10 Coliseos del juego.
RANGO 2: Completa el Coliseo, Gateway.
SOMBRERO, GORRA, MOCHILA O BOLSA DE PIKACHU: Para obtener estos complementos debes completa el Coliseo de cristal, el Magna o el Soleado que se encuentran en la calle principal.

■ **NUEVOS COLISEOS:**

COLISEO VISTA ESTRELLA: Completa el coliseo Castillo.
COLISEO NEON Y CRISTAL: Completa el coliseo de las cascadas.
COLISEO CASTILLO: Completa el coliseo Soleado.
COLISEO MAGMA: Completa el coliseo Parque Soleado.
COLISEO PARQUE SOLEADO: Completa el coliseo Neon.

■ **OTROS EXTRAS:**

RANGO 2: Completa el coliseo Gateway.
PLANTA 50: Completa el coliseo Vista Estrella.
NIVEL 10 DE PIKACHU CON SURF DIAMANTE Y PERLA DESCARGABLE: Completa los diez coliseos.

Javier Prada (email)

NINTENDO DS

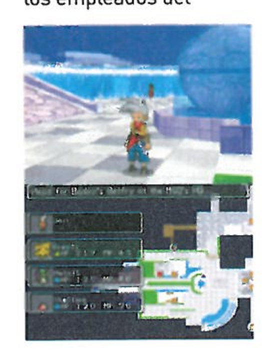
Advance Wars: Dark Conflict



DESBLOQUEAR LOS COS
Completa estas misiones de campaña para desbloquear los Cos correspondietes.
TASHA
- Completa la misión 12.
GAGE
- Completa la misión 13.
FORTHSYTHE
- Completa la misión 14.
WAYLON
- Completa la misión 20.
GREYFIELD
- Completa la misión 21
PENNY
- Completa la misión 24
TABITHA
- Completa la misión 25.
CAULDER
- Completa la misión 26.

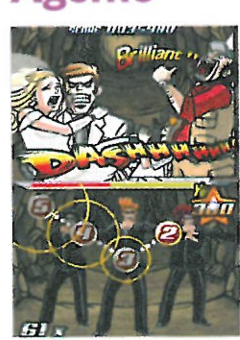
Dragon Quest Monsters: Joker

PREMIOS DE COMISARIO
Avanzado el juego, los empleados del comisario nos darán ciertos premios. Los conseguiremos después de obtener la cantidad necesaria de monstruos y habilidades.



REY SLIME METAL
- Obtén 100 habilidades.
KAISER SLIME METAL
- Obtén 150 habilidades.
LEOPOLD
- Obtén todas las habilidades.
METAL SLIME LÍQUIDO
- Obtén 100 monstruos.
ABUELO SLIME
- Obtén 200 monstruos.
EMPYREA
- Obtén todos los monstruos.
ROBBIN' HOOD
- Completa las librerías de monstruos y de habilidades.

Elite Beats Agents



DESBLOQUEAR MODOS
En el juego hay dos modos que podrás desbloquear, además de los dos disponibles al principio.
MODO SWEATIN':
- Completa Crusin'.
MODO HARD ROCK!:
- Completa Sweatin'.

CONSEGUIR EPISODIOS EXTRA
Desbloquear los episodios extra dependerá del rango que tengas. Hay 3 episodios desbloqueables. Cuando los consigas para una dificultad determinada, estarán disponibles para las demás.
EPISODIO EXTRA 1 - CHER - BELIEVE:
- Alcanza el 4º Rango
– Capitán del Soul.
EPISODIO EXTRA 2 - JACKSON 5 - ABC:
- Alcanza el 6º Rango
– Rey del Beat.
EPISODIO EXTRA 3 - DESTINY'S CHILD - SURVIVOR:
- Alcanza el 9º Rango
– Agente legendario.

JUGAR CON EL COMANDANTE KAHN
Completa cada canción del juego en todos los modos.

JUGAR CON MR. X EN MULTIJUGADOR
Después de alcanzar el modo Hard ROCK!, Mr. X estará disponible. Aparecerá en el espacio del Comandante Kahn y, básicamente, es el mismo Kahn con un gato gigante encima. Mr. X desaparecerá una vez Kahn sea desbloqueado y será remplazado por el otro personaje.
MR. X:
- Desbloquea el modo Hard ROCK!, pero no desbloquees al Comandante Kahn.

CONSEGUIR VER LOS CRÉDITOS



Después de completar la última canción en dificultad "Hard ROCK!", desbloquearás los créditos de los Elite Beat Agents y podrás verlos en cualquier momento, en la esquina inferior derecha de la galería. Otra forma es completar 'Jumpin Jack Flash' en 'Hard ROCK!'

FOTO DE FELICITACIÓN
Cuando obtengas el rango más alto, habrá una foto extra de felicitación. Podrás volverla a ver en la esquina inferior derecha de la galería.

TRUCOS A LA CARTA

ANNO 1701

Ricardo Medina (Lugo)
En primer lugar, quiero deciros que soy lector de Hobby desde hace 12 años y que he ido viviendo la evolución "videojueguil" a través de vuestras páginas. Hace poco me compré una DS con el juego «Anno 1701» y me gustaría que me dijerais algunos trucos para triunfar. Espero que me echéis una mano. Un saludo a todos y muchas gracias.
Hola Ricardo. Gracias por tu fidelidad a nuestra revista, y enhorabuena también por la adquisición de la DS. ¡Seguro que vas a pasar muchos buenos ratos con ella! Tenemos por aquí algún que otro truco para el juego que nos pides, así que presta mucha atención:
ACTIVAR VENTAJAS
Mientras juegas en modo de un jugador, introduce cualquiera de las siguientes secuencias de botones.
CONSEGUIR 20 UNIDADES DE MADERA, PIEDRA Y HIERRO
- A, B, X, Y, gatillo Derecho, X, B, Y, A.
OBTENER 5.000 MONEDAS DE ORO
- Gatillo Izquierdo, Y, A, gatillo Derecho, B, X, Y, A.
MOSTRAR TODO EL MAPA
- Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, B, Y, A, X, gatillo Izquierdo, X.

Final Fantasy Revenant Wings

EL VERDADERO FINAL DEL JUEGO
Para poder disfrutar del final verdadero del juego, o al menos del final más largo, tienes que terminar la aventura habiendo completado el 100%.

Juiced 2

CIRCUITOS, COCHES Y CARRERAS
Introduce las siguientes contraseñas en el menú de trucos para conseguir lo que te indicamos a continuación:
EDOM
-Todas las carreras desbloqueadas.
KART



- Todos los circuitos desbloqueados.
SRAC
- Todos los coches desbloqueados.
HSAC
- 5.000 dólares añadidos al balance.

Lego Star Wars: The Complete Saga

CONSEGUIR TODAS LAS MEJORAS
Introduce directamente los siguientes códigos en el menú principal. Escucharás un sonido de confirmación si introduces el truco correctamente.
1.000.000 STUDS EXTRA:
- Start, →, ↑, L, ↓, select, L, R.
3.000.000 STUDS EXTRA:
- Start, Start, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, Select.
DESBLOQUEA JUEGO TÁCTIL BONUS 1:
- ↑, ↑, ↓, L, L, R, R.
HABILITA LOS MENÚS DE DESARROLLO PARA UNO Y VARIOS JUGADORES:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, R, L, Start, Select.

Mario Party

NUEVOS MODOS Y DIFICULTADES
Para disfrutar a fondo de este juego te decimos cómo conseguir dos nuevos modos de dificultad que podrás seleccionar en el menú de inicio, dentro de "Opciones":
MODO PUZZLE TORNADO TRIÁNGULO
- Tan solo completa el Modo Historia.
DIFICULTAD EXPERTO
- Completa, pero al 100%, el Modo Historia del juego.



Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

■ CONSEGUIR TODOS LOS EMBLEMAS



Si quieres ser todo un campeón olímpico y conseguir todos los emblemas haz lo que te decimos a continuación:
EMBLEMA DE AMY
- Completa el modo misión con Amy.
EMBLEMA DE CAMPEONES ACUÁTICOS
- Medallas de oro en todos los eventos acuáticos.
EMBLEMA BLAZE
- Completa el modo misión con Blaze.
EMBLEMA BOUNCING (SALTO)
- Obtén un "Perfect 10" en Trampolín.
EMBLEMA DE BOWSER
- Completa el modo misión con Bowser.

Naruto Ninja Destiny

■ LOS PERSONAJES SECRETOS

Para poder jugar con los personajes bloqueados del juego debes completar una serie de retos que te indicamos:
GAARA
- Completa el Modo



Historia en el modo difícil.
GAI.
- Completa el Modo Historia sin usar ningún "continue".
ITACHI.
- Completa el Modo Arcade con todos los personajes que están disponibles desde el principio.
KYUBI NARUTO
- Completa el Modo Arcade con Itachi.
SASUKE CURSED SEAL Nº 2
- Después de desbloquear a todos los personajes, vuelve a terminar el Modo Arcade con Sasuke.
TEMARI
- Completa el Modo Historia en dificultad normal.

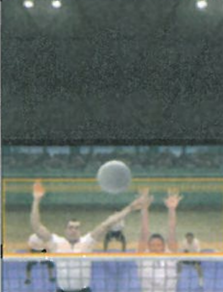
Training For Your Eyes



■ BONUS DE ENTRENAMIENTO

Gana sellos jugando a través de una de las actividades diarias recomendadas.
Las estampas desbloquearán los bonus hasta un cierto punto, después del cual sólo desbloquearás modos difíciles para las actividades.
MODO ENTRENAMIENTO PERSONALIZADO
- Obtén 1 sello.
TENIS DE MESA
- Obtén 2 sellos.
CONTADOR DE LETRAS
- Obtén 3 sellos.
BASKETBALL
- Obtén 4 sellos.
CIRCLE SPOT
- Obtén 5 sellos.
VOLLEYBALL
- Obtén 6 sellos.
CUENTA 'C'
- Obtén 7 sellos.
FÚTBOL





- Obtén 8 sellos.
PARTIDO RÁPIDO
- Obtén 9 sellos.
FÚTBOL AMERICANO
- Obtén 10 sellos.
NUMBER TAP
- Obtén 11 sellos.
DISEÑO DE ESTAMPA NO.5
- Obtén 12 sellos.
MODO SUPERA EL RECORD
- Obtén 13 sellos.
MODO CONOCIMIENTO OCULAR
- Obtén 14 sellos.
DISEÑO DE ESTAMPA NO.6
- Obtén 15 sellos.

■ MODOS DIFÍCILES

Alcanza el rango más alto en una actividad para desbloquear su modo difícil.
Los juegos esenciales requieren un rango de "Avanzado" (80%) y los de deportes un rango "Pro" (90%).

Worms: Open Warfare 2

■ TODAS LAS MEDALLAS

Completando ciertas tareas del juego, puedes desbloquear medallas que podrás ver si te diriges al menú de opciones y luego al gabinete de medallas.
BOFFIN:
- Completa todos los puzzles, incluidos los niveles desbloqueables.
TOUGH NUT:
- Completa todos los niveles de la campaña, incluidos los niveles desbloqueables.
LABORATORY:
- Completa todos los niveles del laboratorio, incluidos los niveles desbloqueables.
BIG SPENDER:
- Compra todos los ítems de la tienda.
100% COMPLETE:
- Completa el 100 % del juego.
VETERAN:
- Juega 20 partidas online.
WINNING SREAK:
- Gana 5 partidas seguidas.
OUTSTANDING BRAVERY:
- Haz una réplica (cuando pierdas por mucho).
ANNIHILATION:
- Gana por mucha vida.
BESERKER:
- Mata a 8 o más worms en una ronda.
FIELD MARSHALL:
- Gana 20 o más partidas online.
ROOKIE:
- Completa todos los niveles de entrenamiento.

Zelda: Phantom Hourglass

■ DESBLOQUEAR LOS EXTRAS

Consigue todos los extras que hay en el juego completando los retos que te indicamos a continuación:
NO ÍTEMS
- Gana sin usar ningún ítem.
NO DRIBBLE
- Gana sin que se te caigan gemas de fuerza fuera de una base o una zona segura.



LÍMITE
- Gana a Link en los últimos 20 segundos dos veces.
SOLO
- Vence a Link en cualquier turno utilizando sólo un fantasma.
BREAK
- Rompe 10 o más ítems de ayuda de tu oponente.
TAKE
- Coge 10 o más de tus ítems de ayuda.
MAESTRO PERFECT
- Completa las partidas en "Perfect" y en "Limit".
RÁPIDO
- Gana una partida, derribando a Link en los 20 primeros segundos de dos turnos.
MILAGRO
- Gana por un marcador de 1-0.
OBTÉN TODO
- Gana volviendo todas las gemas de fuerza de tu color.
GUARDIÁN
- Gana sin dejar puntuar a tu oponente.
PERFECT
- Completa una partida en "Obtén todo" y "Guardián".
SIN FALLAR
- Gana sin ser derribado como Link.
REY GUARDIÁN
- Derriba a Link 3 veces como Phantoms.
MASTER
- Completa una partida en "Sin fallo" y "Guardián".

TRUCOS DE LOS LECTORES



Harvest Moon

¡¡¡Hola amigos consoleros!!! Después de las vacaciones de Navidad me he enganchado a un juego de Nintendo DS que me compré en verano y que tenía aparcado sin hacerle mucho caso, pero al que ahora cada día tengo que jugar un poco.¡Es la adicción que produce el fabuloso mundo de los videojuegos! Je, je, je... Se trata del título «Harvest Moon», el amplísimo juego al estilo «Animal Crossing» de vivir y hacerte cargo de tu granja y tus propios animales. Después de muchas horas de jugar y jugar descubrí un pequeño truquete que quizá sea de utilidad para alguien que también lo tenga. Ahí va pues:

CONSEGUIR LLEGAR AL ÚLTIMO PISO DE LAS MINAS:
Llega un momento en el juego donde puedes abrir una mina y conseguir tesoros bajando nivel por nivel. Cuando la terminas se abre la siguiente, hasta un máximo de cuatro. La primera es muy fácil y tiene sólo 10 niveles sin enemigos (sólo un pollito oscuro en el último piso), pero a partir de la segunda la cosa ya se complica: 255 niveles y enemigos por todas partes que acechan todo el rato (y la tercera y cuarta ya ni os cuento, je,je)... Pues bien, el "truquete" consiste en entrar en la mina y bajar uno o dos niveles. Cuando lleguemos al piso deseado, pausad el juego y guardad, apagad la consola y volved a encenderla. De esta forma, cuando cargamos el juego ...¡¡¡SORPRESA!!! Los enemigos de ese nivel han desaparecido todos, pudiendo así buscar la escalera o un agujero para bajar al siguiente piso sin la molestia de los animales oscuros (o de tener que cavar para encontrar tesoros).
Quizá sea un poco fatigoso tener que cerrar y abrir la consola todo el rato, pero los premios que conseguimos en dichas minas son muy valiosos y con un poco de tiempo se pude hacer.
¡¡¡Un abrazo a todos!!!

Francesc Bas Cutrina (email)

XBOX 360

Bladestorm



OBTENER ARMAS ESPECIALES
Necesitas alcanzar el 100% de desarrollo de las espadas, lanzas y arcos. Entonces, al finalizar la aventura, habrás activado ítems de las sagas «Dynasty y Samurai Warriors» para comprarlos en el comercio.

CONSEGUIR LA ESPADA DURANDAL
Para obtener esta espada de fuerza extraordinaria tienes que terminar el juego por primera vez manejando a Francia.

CONSEGUIR LA ESPADA EXCALIBUR
Termina el juego con Inglaterra y conseguirás la espada Excalibur.

Call Of Duty 4

MENÚ DE TRUCOS Y MODO ARCADE
Para poder acceder al menú de trucos y desbloquear el modo Arcade, completa el juego al 100%.

Halo 3



CONSEGUIR LAS CALAVERAS
Te decimos cómo y dónde conseguir todas las calaveras que se esconden en el juego.

CALAVERA DE LA MALA SUERTE
- En la autopista Tsavo, mas o menos a la mitad de la misión (justo después de que hayas tenido que andar por una gran barrera azul), saldrás de un túnel y verás una gran tubería a tu izquierda. Déjate caer y corre hacia el muro que hay frente a ti. Sigue el muro hasta donde conecta con el acantilado de tu derecha. Deberá haber unas repisas. Salta de una a otra y en la última verás la calavera. Al tenerla, los enemigos realizan disparos de impacto seguro.



CALAVERA MÍTICA
- Tan pronto como empiece la misión Halo, sube andando a la colina que hay frente a ti y entra a la cueva. Rodea el lado derecho de la cueva y después de un gran canto rodado, verás un camino en tu derecha. Toma el camino corto y la calavera estará al final. Todos los enemigos del mapa tienen ahora el doble de salud.

CALAVERA DE LA TORMENTA ELÉCTRICA
- En la misión The Covenant, después de cerrar la torre 1 y conseguir acceso al "Avispero", vuela a la torre 2 (la que el árbitro cerró). Mientras subas las escaleras, ve hasta la parte del medio que conecta ambas y deberá haber un escalón que se dirige a una plataforma en la que se encuentra la calavera. Su efecto mejora los enemigos a sus versiones más fuertes.

CALAVERA DE NIEBLA
- En la misión Compuerta, a medida que bajemos andando desde la batería antiaérea que destruimos en la misión anterior, encontraremos una rampa (cerca de un lanzamisiles). Alrededor de la rampa, pasaremos por un checkpoint. En este punto, escucharemos a un marine diciendo: "¡Allí! ¡Por allí!". Mira arriba hacia la derecha, a la azotea del edificio que hay cerca del lanzamisiles. Hay una forma flood (no la confundas con las otras dos que están saltando delante de ti) que sostiene la calavera. Elimínala antes de que salte y dejará caer la calavera al suelo. Cuidado, si intentas cogerla demasiado rápido la calavera se atascará. Al conseguirla tu sensor de movimiento desaparece.

CALAVERA DEL HAMBRE
- Cuando entres por primera vez en el valle de la misión El Arca,



mira a la derecha tras el fantasma y mira a tu izquierda, donde verás un gran pedrusco. Utiliza un fantasma y llega al lado del pedrusco que hay más cerca del puente. Es fácil llevar el fantasma hasta el lado del muro utilizando el empuje. Para obtener la calavera, traslada dos fantasmas hasta el muro de lo alto del puente y apílalos uno sobre el otro en la viga, donde se encuentra el cráneo. Salta desde lo alto de la pila y cae sobre la viga para obtener la calavera. Ahora, las armas que caigan tendrán mucha menos munición.

CALAVERA INCLINADA
- En la sala circular de la misión Cortana, en la que todos los flood miran a una pequeña estructura que hay cerca de dos arcos, salta a lo más alto de ella y cuando estés sobre las rocas de la izquierda, gira a la izquierda y salta otra vez. Luego, haz un 180º y salta a las rocas que hay al otro lado de ti. Después, sigue la roca que sobresale y



ve al lo más alto de la sala circular original. La calavera estará sobre un montón de sangre. Los enemigos tendrán diferentes partes del cuerpo que resistirán a ciertos tipos de balas.

CALAVERA IWHBYD
- Para muchos es la última calavera y te otorgará el Casco Hayabusa.
Para obtenerla, estando en la misión The Covenant, llega a la sala donde luchas contra el llamado "Profeta de la Verdad". Deja que el árbitro lo elimine, gira, y abate a todos los flood que hay. Con todos los obstáculos fuera del camino, necesitarás saltar a través de los hologramas de Halo en el siguiente



orden: 4, 6, 5, 4, 5, 3, 4. Cuando saltes el holograma final, todos se iluminarán siguiendo un patrón secuencial. La calavera estará justo al final, esperándote un poco antes de llegar al puente de energía que conduce directo al cadáver de la Verdad. Esta calavera desbloquea varios diálogos bonus a lo largo de todo el juego.



Mass Effect

REGALOS AL FINALIZAR
Al llegar al final del juego activas la modalidad de dificultad Hardcore, y extiendes la cantidad de fases de 51 a 60. Además, si inicias una nueva partida podrás mantener tu personaje, es decir, con todas las habilidades e ítems que reuniste durante la primera vez que completaste «Mass Effect».



MODALIDAD INSANE
Si estás loco, esta es una forma de demostrarlo: jugando en este nivel de dificultad, al cual llegas tras finalizar el juego en Hardcore.

FOTOGRAFÍAS ESPECIALES
Para añadir dos imágenes de «Mass Effect» a tu perfil de Xbox 360, tienes que jugar en las modalidades Hardcore e Insane, y lograr las siguientes tareas:

IMAGEN DE SAREN:
- Debes recibir la mención de Medalla de Combate, la cual se obtiene una vez finalizado el juego en Hardcore.



IMAGEN Nº 7:
- Como en el caso anterior, simplemente que ahora la condecoración se denomina Medalla de Valor, ya que es necesario que la recibas por una partida en la modalidad Insane.

The Orange Box

VENTAJAS «HALF LIFE 2» Y «PORTAL»
Introduce cualquiera de los siguientes códigos en cualquier momento durante el desarrollo de una partida. Ten en cuenta que los de un juego no valen para el otro título.

«HALF LIFE 2»
Toma nota de unos cuantos trucos para la versión de «Half Life 2».
MODO INVENCIBLE:
- **LB, ↑, RB, ↑, LB, LB, ↑, RB, RB, ↑.**
DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES:
- **←, ←, ←, ←, LB, →, →, →, →, RB.**
RECARGAR MUNICIÓN DEL ARMA ACTUAL:
- **Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B, RB.**



RESTAURAR EL 25% DE LA SALUD:
- **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A.**

PORTAL
Si te gusta más jugar a «Portal», apunta todos estos trucos. que seguro te vendrán muy bien durante la aventura.
MODO INVENCIBLE:
- **LB, ↑, RB, ↑, LB, LB, ↑, RB, RB, ↑.**
CREAR CAJA:
- **↓, B, A, B, Y, ↓, B, A, B, Y.**
BOLA DE ENERGÍA (FUEGO):
- **↑, Y, Y, X, X, A, A, B, B, ↑.**



PSP

Castlevania. The Dracula X Chronicles



DESBLOQUEAR A MARÍA

En la fase 2, mientras el minotauro intenta dar caza a Richter, verás un candelabro que contiene una llave. Cógela y baja a las cloacas después de que el minotauro se quede bloqueado en el muro. Al final del camino hacia las alcantarillas hay una puerta cerrada. Usa la llave para abrirla y comenzará una escena cinemática en la que Maria se une a Richter. A partir de ese momento María será un personaje seleccionable en el menu principal.

DESBLOQUEAR BOSS RUSH

Para desbloquear el Boss Rush Normal, debes vencer al primer jefe de cada fase (Wyvern, Werewolf, Minotaur, Dullahan, Death, Shaft, y L. Vampire). Para hacer lo propio con Dash, acaba con el Segundo jefe de todas las misiones (Serpent, B. Golem, Dogether, Carmilla, Hydra, Shaft, Shaft Ghost). Finalmente, derrota a todos los jefes (incluyendo a Dracula) para desbloquear el Full Boss Rush.

«RONDO OF BLOOD» ORIGINAL

En la fase 4, cerca del final, encontrarás seis calaveras de esas que escupen fuego una encima de otra. Para superarlas verás que hay una plataforma que se mueve de izquierda a derecha. Justo



enfrente hay una bola con pinchos. Salta por encima tirándote desde la plataforma para aterrizar junto al muro. Rompe la parte más baja del mismo para encontrar una bomba. Úsala para derribarlo por completo y pasar por el hueco que has dejado. Nada más pasar verás dos plataformas plagadas de pinchos que se dirigen directamente hacia ti. Súbete a la primera y salta justo cuando está a punto de alcanzar el punto más alto. Caerás en el nivel superior, donde, al final, encontrarás una vela. Golpéala y tendrás acceso a algunos juegos clásicos.

ELEGIR NIVEL EN «RONDO OF BLOOD»

Para elegir nivel en este modo de juego, todo lo que tienes que hacer es introducir la clave X-X!V''Q como nombre cuando inicias el juego.

«SYMPHONY OF THE NIGHT»

En la fase 2, cuando el minotauro intenta atrapar a Richter, déjate caer por el primer agujero que hay en el suelo. No perderás la vida, tránquilo, sólo serás conducido a las clocacas. Juega el nivel de manera normal y acaba con el jefe. Después de hacerlo comenzarás una fase 3 algo distinta de la fase 3 normal. En esta nueva fase, toma la ruta superior en cuanto el camino se bifurque. Asegúrate de conseguir el hacha en algún momento durante la misión. Finalmente te encontrarás con una serpiente-esqueleto que está pegada a una pared. Cerca





verás una especie de arbusto (parecido a una parra) que tendrás que arrancar usando el hacha. Al hacerlo habrás conseguido una nueva plataforma para que Richter pueda acceder a la cornisa superior. Continúa hasta el final del camino hasta que veas una lápida que puedes romper. Dentro hay un ítem que desbloquea el juego «Symphony of the Night». Ahora, todo lo que tienes que hacer es ir al menú principal para poder jugarlo.

NUEVOS MODOS EN «SYMPHONY...»

Después de completar el juego como Alucard por primera vez, puedes acceder a modos especiales si introduces como nombre las claves que te indicamos a continuación al comenzar un nuevo juego.

X-X!V''Q:
- Jugar como Alucard, con 99 de suerte y el Lapislázuli como accesorio.

AXEARMOR:
- Jugar como Alucard con el Hacha Lord como arma.

MARIA:
- Jugar como María Renard.

RICHTER:
- Jugar como Richter Belmont.

JUEGO ORIGINAL «DRACULA PEKE»

Este juego se introdujo en el original «Chi No Rondo» como un juego extra cuando usabas la Tarjeta de Sistema equivocada. Es el tercer juego original que se puede desbloquear y esto es lo que tienes que hacer: lo primero es seleccionar el modo Normal Boss Rush. Acábalo dos veces y recibirás dos Discos de Sonido. Vuelve a jugar y vence a Shaft y al jefe que viene detrás de él. Cuando lo hayas hecho, recibirás como regalo el juego clásico «Dracula Peke», al que podrás acceder si lo seleccionas en el menú principal

NBA Live 2008

CAMISETAS DE DESAFÍOS ÚNICOS

Podrás desbloquear las camisetas clásicas y otras nuevas completando los desafíos únicos que te decimos a continuación:



INDIANA PACERS 2005-06 CAMISETA DE LOCAL, LA CLIPPERS 1974-75 CAMISETA DE CASA, LA LAKERS 1971-72 CAMISETA DE LOCAL:
- Faltan 5 minutos en el 2º tiempo extra. Nets y Suns empatados a 143. Logra 9 puntos con Nash y gana el partido.

1996-97 SUNS CAMISETA ALTERNATIVA, WASHINGTON WIZARDS 1971-72 CAMISETA DE VISITANTE:
- Gana a Ben Gordon en al mejor de 5 series con 2 bolas, límite de 3 minutos o al primero que llegue a 50. Juega como Deron Williams.

1980'S ALL-STARS, 1986-87 CAVALIARS CAMISETA DE VISITANTE, 1989-90 DALLAS MAVERICKS CAMISETA DE VISITANTE:
- Los Spurs van ganando a los Nuggets por 76 puntos a75. Logra 9 puntos con Michael Finley y gana.

Syphon Filter: Logan Shadow

CONSEGUIR MISIONES DE BONUS

Para acceder a las misiones extra haz lo siguiente que te indicamos.

MISIÓN DE BONUS BEHIND THE SCENES
- Completa el modo historia en el modo de dificultad Normal.

MISIÓN DE BONUS LIAN
- Completa las cinco misiones de entrenamiento.

KILLING TIME
- Consigue el rango 4 de especialista en combate con cuchillo.

MISIÓN DE BONUS SHADOWED
- Completa el modo historia en el modo de dificultad difícil.

Wipeout Pulse

ALTERNATIVA DE LAS NAVES

Gana puntos de lealtad utilizando las naves de equipo en las carreras para conseguir nuevas apariencias y poder cambiar el aspecto de tus vehículos.

APARIENCIA ALTERNATIVA DE LA NAVE EG-X
- Logra 4000 Puntos de lealtad con el equipo EG-X.

APARIENCIA ELIMINATOR DE LA NAVE EG-X
- Logra 8000 Puntos de lealtad con el equipo EG-X.

APARIENCIA ZONE DE LA NAVE EG-X
- Logra al menos 16.000 Puntos de lealtad utilizandon el equipo EG-X.



EL TONTOTRUCO

Coded Arms

SALIR INDEMNE DE LA BATALLA CONTRA COLLOSUS



Si subes en el ascensor a la primera planta, durante la batalla contra Collosus, y seguidamente bajas de nuevo y permaneces en la esquina que está detrás del ascensor, ningún bicho podrá atacarte porque no se podrán acercar a ti, y además los disparos láser de Collosus no te impactarán en ningún momento. Así todo resultará más sencillo...

PLAYSTATION 2

ATV Offroad Fury 4



CONSEGUIR MEJORAS

Introduce estas contraseñas, tal como están escritas, en el menú de trucos del archivo de jugador en la pantalla de opciones.

TRAXAHOY
- Desbloquea todos los circuitos.

!MEGAWEDGE!
- 75.000 Créditos.

UDUNGUD
- Desbloquea todos los sponsor.

DESBLOQUEAR LOS VEHÍCULOS

Hazte con todos los vehículos y... ¡a jugar!

RENEGADE (BUGGY)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad experto.

HURRICANE (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad normal.



STORM (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad experto.

CHIMERA (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad experto.

GOLIATH (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad normal.

SAMURAI (ATV)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad normal.

GUV'NOR 650 (BIKE)
- Completa el P2P con la moto en dificultad normal.

FIREBALL (TRUCK)
- Completa el P2P con la moto en dificultad experto.

FIFA 2008



EL QUINTO NIVEL DE DIFICULTAD

Para poder acceder a este nivel de dificultad, (exclusivo para los muy expertos), completa todos los desafíos de dos zonas cualquiera.

Looney Toones: Acme Arsenal



MUNICIÓN ILIMITADA

Introduce esta combinación de botones en el menú de trucos:
- ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓.

Naruto: Uzumaki Chronicles 2

MISIONES, Y PERSONAJES

Para conseguir acceder a los extras ocultos del juego, haz lo que te





indicamos aquí:

DESBLOQUEAR MISIONES DE RANGO S:
- Completa el juego.

KAKASHI GAIDEN (HISTORIA):
- Completa todas las misiones (incluido rango S).

UCHIHA ITACHI (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

HOSHIGAKE KISAME (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

SASUKE:
- Pásate el modo historia dos veces.

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Si quieres saber cómo conseguir los personajes desbloqueables, fíjate en lo que te indicamos a continuación:

SAKURA:
- Completa el capítulo 1.

KAKASHI:
- Completa el capítulo 2.

NEJI:
- Completa el capítulo 3.

SHIKAMARU:
- Completa el capítulo 4.

ROCK LEE:
- Completa el capítulo 5.

CHOJI:
- Completa el capítulo 6.

MIGHT GUY:
- Completa el capítulo 8.

GAARA:
- Completa el capítulo 9.

SASUKE:
- Completa el modo historia dos veces.

KAKASHI GAIDEN:
- Completa todas las misiones.

KISAME:
- Completa Kakashi Gaiden.

ITACHI:
- Completa Kakashi Gaiden.

FICHAS INDIVIDUALES DE HABILIDAD

Desbloquea cada una de estas fichas completando las doce batallas del modo Supervivencia con un personaje. Cada ficha es un rectángulo de 4×6.

CORAJE DE NARUTO – SALUD Y CHAKRA HASTA 100:
- El Chakra se recuperará lentamente de forma automática: Completa todas las batallas del modo Supervivencia luchando con Naruto Uzumaki.



HABILIDAD KAKASHI'S – ATAQUE Y DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia luchando con Kakashi Hatake.

DESEO DE SAKURA – ATAQUE Y DEFENSA TAIJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia luchando con Sakura Haruno.

PERSEVERANCIA DE LEE – SALUD HASTA 100 Y ATAQUE TAIJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo



Supervivencia luchando con Rock Lee.

RESTAURAR TODO EL CHAKRA

En la pantalla de carga, mueve el stick derecho en círculo. Aparecerá una bola Chakra azul y se mostrará tu barra de Resistencia/Chakra. Esta se llenará un 25 % cada vez que lo hagas. Así no habrá combate que se te resista.

TRUCOS DE LOS LECTORES



DBZ Budokai Tenkaichi 3

¡¡Hola, muy buenas!! Me llamo Jessica y hace más de 10 años que leo vuestra revista.
Aunque para el más jugón este truco esté muy visto, quiero recomendaros las diferentes formas para conseguir invocar a los diferentes dragones en el juego de «Dragon Ball Budokai Tenkaichi 3».
-Para conseguir invocar a Shenron deberemos conseguir la primera bola de dragón en una de las pantallas que se desarrollan en la tierra en la saga del Goku joven, más concretamente en el apartado de los guerreros del espacio o en la lucha contra "Piccolo Daimaoh" excluyendo las pantallas que se jueguen en la saga de GT.
-Para conseguir invocar a Porunga deberemos conseguir la primera bola de dragón en una de las pantallas de Namek, más localizable en la saga de Freezer.
-Para conseguir invocar a Red Shenron deberemos conseguir la primera bola de dragón en alguna de las pantallas de la saga GT. Para asegurarnos mejor a la hora de encontrarla, conseguidla en alguna lucha en la Tierra de la etapa GT.
-La mejor forma de conseguir las bolas de dragón consiste en destruir todos los edificios y rocas que se encuentren a nuestro alrededor mediante el desplazamiento rápido (L2+X+dirección) nada más comenzar la batalla, puesto que para poder conseguir la bola de dragón deberemos conseguirla nosotros mismos, y si el edificio o lugar donde se encuentra la bola de dragón es destruído por el enemigo entonces nosotros no podremos conseguirla.

LOS DESEOS DE CADA DRAGÓN:

SHENRON:
- Gohan del futuro
- Monte pazou
- Desierto de día
- 15.000 zenies

PORUNGA:
Nos concederá tres deseos que consistirán en pothalas de modificación de personajes
- Agua bendita
- Aura definitiva
- Aura definitiva 3
- Aura definitiva 4
- VIda eterna
- Brazalete de Broly
- 5.000 zenies

RED SHENRON:
- Chichi
- Villa del pingüino
- Castillo del rey
- 50.000 zenies

Jessica Cabrera Baena (e-mail)



XBOX 360 (HDMI) + Halo 3

Promoción válida hasta el 15/03/08



PS3 + 2 control pad Sixaxis + Uncharted: El tesoro de Drake **+ Call of Duty 4 +** cable de carga

Fecha estimada de lanzamiento: 27/02/08. Promoción limitada 500 unidades



PS3 + 2 control pad Sixaxis + Uncharted: El tesoro de Drake **+ Ratchet & Clank +** cable de carga

Promoción limitada 500 unidades



PSP Slim **Negra ó Plata + Mercury Meltdown**

Promoción limitada 1.200 unidades



Wii + Wii Sports **+** raqueta para Wiimote

Promoción limitada 500 unidades



PS2 (Two) + 1 de estos juegos gratis

Promoción limitada 800 unidades

Exclusiva GAME

por sólo 169,95 €

ahorra 20 €

NDS Lite (cualquier color) **+ Rayman Raving Rabbids 2**

Promociones Exclusivas

Army of Two + tarjeta descarga 2 armas



Fecha estimada de lanzamiento: 13/03/08. Prom. limit. 2.000 uds.

Dragon Quest Monsters Joker + llavero



Fecha estimada de lanzamiento: 12/03/08. Prom. limit. 1.000 uds.

God of War Chains of Olympus **+** figura Kratos



Fecha estimada de lanzamiento: 26/03/08. Prom. limit. 7.000 uds.

Turning Point: Fall of Liberty **+** navaja multiusos



Promoción limitada a 1.000 unidades

Asterix en los JJ.OO. + póster de la película



Promoción limitada a 1.000 unidades

Ghost Quad + pistola para Wiimote y Nunchuk



Promoción limitada a 1.000 unidades

Reserva GT5 Prologue

... y llévate este exclusivo **coche de Scalextric...**



Fecha estimada de lanzamiento 26/03/08. Promoción limitada a 15.000 uds. Pack exclusivo en lanzamiento del juego. El coche se entregará junto con el juego

...mociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. ...cios válidos y vigentes hasta el 31/03/08. ...uestos incluidos





Más de 200 tiendas en toda España www.game.es

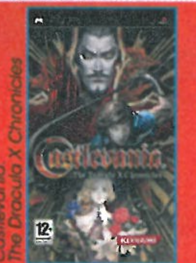
GAME

Tu especialista en videojuegos



























Tráenos los juegos que ya no quieras y podrás disfrutar de estas novedades desde sólo 1€


PlayStation.2

PlayStation.2

PlayStation.2

PlayStation.2







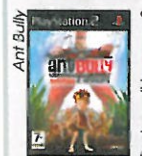







































































































Super oferta





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es



TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Aunque vuestras preguntas me dejan poco tiempo libre, me lo he pasado en grande durante los carnavales de Asakusa. Disfraces y mucha samba. Aquí me tenéis con mis amigos de farra.

La mezcla de juego perfecta

@Hola Yen. Iré al grano. Voy a comprarme una consola de nueva generación y necesito que me aclares unas dudas:

■ ¿Por qué máquina apostarías: Wii o PS3?

Depende de cómo se ajuste a tus gustos la propuesta de cada una: Wii va más por las nuevas formas de control y el juego social, mientras que PS3 sigue una línea de juego "clásico", pero con tecnología a la última. También debes tener en cuenta las prestaciones multimedia de cada una (cine, juego online, contenidos descargables...). Obviamente, lo mejor sería poder tener las dos.

■ ¿Por qué no llega a Europa la PS3 de 80Gb?

Como explico en "La pregunta del mes", en Europa solo podemos disfrutar del modelo de 40Gb desde que se dejó de distribuir el de 60Gb. Al parecer, la decisión de Sony de no comercializar consolas con mayor capacidad en nuestro continente responde a una menor descarga de contenidos por parte de los consumidores europeos en relación a estadounidenses o coreanos, por lo que de momento han descartado la llegada del modelo de 80Gb o superiores. Habrá que esperar a que se produzca un cambio de política al respecto.

■ ¿Piensas que veremos «Devil May Cry 5», «GTA 5», «Metal Gear Solid 5» e incluso un «Zack & Wiki 2»? ¿Se sabe algo de «Assassin's Creed 2»?

La continuación de «Zack & Wiki» dependerá del éxito que consiga el primer juego (de momento bastante discreto). La saga «Metal Gear Solid» en principio finalizará con la cuarta entrega, pero puede que Hideo Kojima se guarde algún as en la manga. «GTA IV» llegará el 29 de abril así que aún es pronto para hablar de una secuela. En cuanto a «DMC», estoy seguro de que veremos nuevos juegos en PS3 y Xbox 360. Nero es un personaje que da mucho juego. Respecto a «Assassin´s Creed», tendrá continuación, pero hasta dentro de un par de años nada de nada.

Adrián González (Salamanca)



«STREET FIGHTER IV» contará con un apartado técnico en 3D de lo más espectacular. Personajes como Chun Li, Blanka o Guile seguirán presentes y, además de los movimientos clásicos, tendremos los Ultra Combos. ¡Hadoken!

¿La pregunta del mes?

¿Saldrán nuevos modelos de PS3 en los próximos meses?

■ Llevo escuchando rumores sobre la posible aparición de nuevas versiones de la consola de Sony (80 y 120 Gb de disco duro, entre otras) y me gustaría saber qué hay de cierto.

Aprovecho tu consulta para aclarar las dudas de muchos lectores algo confusos con la cuestión de los modelos. En estos momentos en Europa solo existe una PS3: la de 40Gb. En EE.UU. y Corea sí que están disponibles las versiones de 40 y 80Gb. Esta última, que dispone de opción de retrocompatibilidad con juegos de PS2, no llegará a nuestro continente, como ya confirmaron en su momento directivos de la compañía. Durante la celebración de la próxima GDC (del 18 al 22 de febrero) es probable que se anuncien nuevas versiones de la consola. Para EE.UU. ya se habla de un modelo de 120Gb + DualShock 3. Y algunos rumores apuntan a una "PS Three slim" con 160 Gb de cara al otoño.

Antonio Soler (e-mail)

Juegos para empezar el año

@Hola Yen. Tengo 14 años y unas dudas sobre mi PS3:

■ ¿De entre los juegos que han salido o van a salir estos meses, ¿cuáles son tus preferidos?

Hace un par de meses publicamos los 100 "bombazos" que no debes perderte (HC 196). De entre ellos (por orden de aparición), me quedo con «Burnout Paradise», «Lost Planet», «Devil May Cry 4», «Army of Two» «GT5 Prologue», «Metal Gear Solid IV» y «GTA IV».

■ ¿Qué juego de lucha me recomiendas: «Street Fighter IV» o



«METAL GEAR SOLID IV» será de los primeros juegos en beneficiarse de la vibración del DualShock 3. Se supone que la saga finalizará con esta cuarta entrega, pero veremos como Hideo Kojima se las arregla para enlazar toda la trama argumental.

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

«Tekken 6»? ¿Serán tan buenos como dicen?

Ya hemos podido ver en movimiento tanto «Street Fighter IV» como «Tekken 6», pero aún no te puedo dar una respuesta concreta. Personalmente «Street Fighter» ha sido una de mis sagas de lucha favoritas, y en esta ocasión volverá a la jugabilidad clásica. «Tekken 6» apuesta por un aspecto más realista y un estilo, en 3D, más completo.

■ ¿Para cuándo «Call of Duty 5»? El 4 me ha dejado alucinado.

Activision Blizzard confirmó el pasado mes de diciembre que los chicos de Treyarch («Call of Duty 3», entre otros) están desarrollando la quinta parte del juego, de la que se rumorea que regresará a la 2ª Guerra Mundial aunque en el sur del Pacífico. Aprovechando este anuncio llegaron noticias de un «Guitar Hero IV» y nuevos «Tony Hawk's»... Mientras tanto, los responsables de «CoD 4» (Infinity Ward) es más que probable que ya estén trabajando en «Call of Duty 6». Hay guerra para rato...

■ ¿Cuándo podremos disfrutar finalmente de «Home»?

Tras retrasos y más retrasos, al parecer este "juego" orientado a la comunidad online de PS3 estará listo para su publicación en la PlayStation Store en primavera, con novedades como nuevos minijuegos y opciones de interacción entre los usuarios.

Francisco Barrajón (e-mail)

¿Entrelazado o progresivo?

@ Hola Yen. Vengo dispuesto a darte más trabajo con estas preguntas. ¡Ahí van!:

■ ¿Se sabe algo de una PSP 2 con gráficos de nueva generación? Aunque sea a largo plazo...

De momento nada de nada. Sony está centrada en la actual PSP, la cual está reportando mejores ventas y resultados de las que en un principio esperaba (sobre todo desde que rebajaran el precio y sacaran el modelo Slim&Lite). A esta portátil le queda cuerda para rato. Juegos como «Silent Hill Origins» o «God of War» han empezado a aprovechar todo su potencial gráfico así que aún podemos esperar muchas maravillas.

■ ¿Alguna novedad sobre el servicio "PlayTV"?

Todo apunta a que durante esta primavera podremos convertir nuestra PS3 en todo un centro de televisión multimedia. Con un simple receptor USB podremos convertir nuestra PS3 en una TDT con opciones para grabar, programar e incluso disponer de una guía electrónica de canales. Todo controlable con el Sixaxis para los amantes de los sensores de movimiento. El precio será de unos 100€ y los canales disponibles aún están por confirmar.

■ ¿Qué diferencia hay entre los 1080i & 1080p?

Básicamente 1080p ofrece una mayor claridad y nitidez de la imagen, pero apreciable en pantallas que superen las 40 pulgadas. El formato entrelazado (i) compila las imágenes en dos veces (pares e impares) mientras que el progresivo (p) muestra la secuencia completa de una vez.

■ ¿Distribuirá Sony un parche para poder jugar en PS3 con los juegos de PS2?

La opción de retrocompatibilidad ha sido descartada por Sony desde la salida del modelo de 40Gb en Europa, tanto por hardware como por software. Si no tienes un modelo de 60Gb, olvídate de esta posibilidad. Ya tienes un motivo para no regalarle a tu primo tu antigua PS2.

■ ¿Realmente es mejor «FIFA 08» que «PES 2008» en PS3?

El primero es bastante más completo y aprovecha las capacidades de la consola mucho mejor aunque la jugabilidad ▸▸

« CIRCULAN RUMORES QUE APUNTAN A LA SALIDA ESTE OTOÑO DE UN MODELO PS3 SLIM DE 160 GB ACOMPAÑADO DEL DUALSHOCK 3 »



«HOME» VERÁ LA LUZ EN PRIMAVERA con muchos cambios y mejoras. La comunidad on-line de PS3 tendrá a su disposición nuevos avatares, diseños para sus casas y entornos renovados en las secciones "Teatro" y "minijuegos".



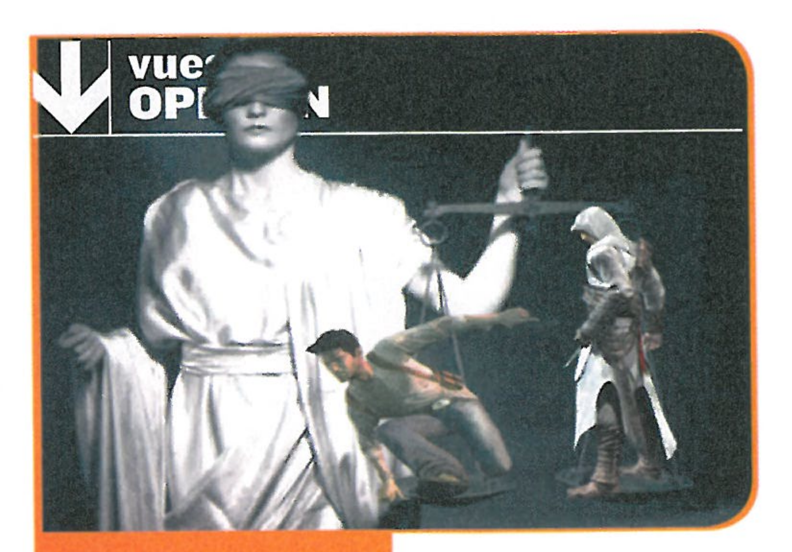
El cambio y la evolución

Trunks (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Después de leer vuestro especial sobre los 100 "bombazos" para 2008 del número de diciembre me he dado cuenta que muchos de los títulos que se avecinan son shooters en primera persona. Si echo la vista atrás me doy cuenta de cómo en PS2 destacaron las aventuras de acción en 3D por encima del resto, donde «Grand Theft Auto» marcó el camino a seguir por otras muchas compañías. Estas llegaron a saturar una fórmula con títulos que, en demasiadas ocasiones, dejaban mucho que desear. Pienso que la nueva generación va a servir como punto de inflexión para esta situación, ya que la evolución en cuanto a gráficos se refiere beneficia al género de los shooters para crear situaciones más reales, amén del juego on-line y sus infinitas posibilidades de diversión. Personalmente este tipo de juegos no eran de mis favoritos pero al comprarme PlayStation 3 la cosa ha cambiado, ya que me siento completamente inmerso en la acción y con una experiencia de juego muy gratificante. Y ahí mi enhorabuena a «Call of Duty 4», ya que creo que ha abierto un mundo nuevo a este género, algo estancado en las máquinas de 128 bits y que, al fin, ha encontrado, su merecido hueco en las consolas. Sin duda, algo está cambiando.

Yen: Los shooters en primera persona se han visto muy beneficiados con la llegada de las nuevas consolas. El resto de géneros tienen que ponerse las pilas y (r)evolucionar.



La era del "hype"

Pedro Juan Castillo (Castellón)

Hasta ahora la palabra "hype" tenía un significado claro para mí: juegos que se anuncian a bombo y platillo, de los que nos bombardean a información durante muchos meses antes de su lanzamiento y que, en resumidas cuentas, intentan hacernos creer una cosa y al final se convierten en otra. Me he encontrado con dos claros ejemplos en mi PS3 pero con resultados bien distintos. Uno de ellos es «Assassin's Creed», un juego con el que soñé jugarlo desde que salieron las primeras pantallas. Con cada reportaje que leía mis expectativas crecían y crecían. Al final pensé que me encontraría con un «GTA» ambientado en las cruzadas. Ni mucho menos. Para mí es un juego estupendo pero con menos posibilidades de lo que esperaba. Por otro lado tengo «Uncharted», un título del que creo se han enseñado los vídeos y pantallas necesarios. ¿El resultado? El mejor juego de PS3 con diferencia, una mezcla de «Tomb Raider» y «Gears of War». A la conclusión que llego al evaluar ambos juegos es que dar demasiado bombo a un juego puede perjudicarle. Cuidado con el "hype" ya que no es oro todo lo que reluce.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Cierto es que todos los juegos no terminan estando a la altura de lo que en un principio se promete. A veces el entusiasmo que se produce con determinados lanzamientos es tan alto que también exigimos demasiado. ¿La clave? Llegar a un equilibrio. Pero eso es algo tan difícil...



«DRAGON QUEST IX» llegará a las NDS japonesas a lo largo del año. Los responsables del juego están dándole los últimos retoques, intentando equilibrar entre los modos historia y on-line con los que contará el título. Un clásico instantáneo que lo esperamos como "agua de mayo".

« SHIGERU MIYAMOTO YA PIENSA EN EL SUCESOR DE «MARIO GALAXY» Y UN NUEVO ZELDA. LA SAGA METROID TENDRÁ QUE ESPERAR »

de «PES 2008» sigue siendo muy buena. Eso sí, si lo que te interesa es jugar on-line, opta por «FIFA 08».

Carlos Antonio de Luna (e-mail)

Aventuras y fantasías táctiles

@ Hola, Yen. Tengo 14 años y te escribo para que me resuelvas algunas dudas sobre NDS:

¿Hay algún nuevo proyecto sobre «Mario», «Zelda» o «Metroid»?

Shigeru Miyamoto ha comentado recientemente que ya está pensando en nuevos proyectos protagonizados por Mario, Link y compañía pero de momento no hay datos concretos. De igual modo, se ha rumoreado sobre un posible remake de «A Link to the past» para Wii o NDS pero de momento todo son hipótesis. Si quieres disfrutar con Samus, «Super Metroid» lleva tiempo disponible en la Consola Virtual para su descarga.

¿Para cuándo «Kingdom Hearts 358/2», «Dragon Quest IX» y «Tales of Tempest»?

En cuanto al primero, llegará a lo largo de 2008 y, por las últimas pantallas que hemos podido ver, es de lo más espectacular que ha visto NDS desde «Phantom Hourglass». «Dragon Quest IX: Protectors of the Sky» está a punto de ser acabado y, aunque Square-Enix no quiere pronunciarse respecto a su fecha de salida, será uno de sus bombazos para este año. Por último, el debut de la saga «Tales of» en NDS parece que se resiste en llegar a Europa, ya que desde su lanzamiento hace ya más de un año en tierras niponas (octubre de 2006), aún no tiene distribuidora en occidente.

¿Hay alguna esperanza de ver los remakes de «Final Fantasy VII», «VIII» y «IX»? ¿Para cuándo «FFIV» en Europa?

No creo que veamos un remake de «FFVII» y «FFVIII» en NDS aunque nunca se sabe dado el gran éxito que están cosechando el resto de adaptaciones en esta portátil. Un anuncio tan importante como este Square-Enix lo hubiera realizado con motivo del 20 aniversario de la saga. Respecto a «FFIV», es bastante seguro que llegue a España a lo largo del año, con un remozado apartado gráfico (todo en un espectacular acabado 3D) y la misma evolución jugable que ya gozara el título original en Super Nintendo.

¿Se sabe algo de una tercera parte de «Golden Sun»?

En principio se habló de su salida en GameCube. Luego que Camelot lo pospuso con motivo del lanzamiento de Wii y más tarde dijo que vería la luz en NDS (incluso circularon imágenes del juego, que luego resultaron ser falsas). Se desconoce si volveremos a verlo de nuevo.

Francisco Fernández (e-mail)



MARIO HARÁ SU APARICIÓN en los próximos «Mario Kart», «Mario Baseball» y el más cercano «Super Smash Bros. Brawl». Este último salió en Japón el pasado 31 de enero y ha vendido en una semana cerca de 1 millón de unidades.


«PERDIDOS» nos pondrá en la piel de un fotógrafo del famoso vuelo 815. En la isla tendrá que interactuar con el resto de personajes de la serie. Parece ser que algunos elementos de la trama televisiva se resolverán aquí.

El ojo que todo lo ve

@ ¡Hola Yen! Soy seguidor de vuestra revista desde hace años. Tengo unas preguntas:

■ ¿Tiene Sony pensado sacar algún juego tipo «Eye Toy» para su cámara PlayStation Eye?

La compañía japonesa ha anunciado recientemente «The Family Body Toy», una especie de «Eye Toy Play 2». Dispondrá de modos multijugador y entrenamientos similares a los vistos en la serie «Eye Toy Kinetic» para PS2 (yoga, karate, etc.). Aparte de este juego (aún sin fecha), tienes minijuegos descargables en la PlayStation Store («Aqua Vita», «The Trials of Topoc» o el editor «Eye Create»). No te olvides del juego de cartas «The Eye of Judgment».

■ ¿Habrá más Singstar para PS2 o el resto llegarán a PS3? ¿Qué me puedes contar de él?

El último «Singstar» en aparecer para PS2 fue «Singstar Latino» y cosechó excelentes ventas durante las Navidades. Esta franquicia continuará en PS2 durante 2008. Desde el lanzamiento de «Singstar» para PS3, Sony está también muy centrada en Singstore, tienda virtual desde la que puedes descargarte más de 100 canciones a un precio de 1,49€ (cada 2 semanas se añaden nuevas canciones). Además, puedes usar PlayStation Eye para crear vídeos y compartirlos con el resto de la comunidad Singstar.

■ ¿Para cuando una demo en la Store de «Final Fantasy XIII» o «FF Vs. XIII»? ¿Hay más información sobre el juego?

Todos pensábamos que Square-Enix la publicaría a lo largo del año pero han desmentido esta posibilidad recientemente. Eso sí, se han desvelado nuevos personajes e invocaciones como Mr. 33 cm, Nomcham, Ifrit, Siren o Carbuncle.

Amanda Su (e-mail)

« «SINGSTAR» DE PS3 YA ESTÁ EN PLENO RENDIMIENTO CON MÁS DE 100 CANCIONES DESCARGABLES A 1,49 € Y COMUNIDAD ON-LINE »

Cine, televisión y videojuegos

✉ ¡Hola Yen! Estoy como loco buscando esta información sobre mi Xbox 360. A ver si me puedes echar una mano:

■ ¿Qué se sabe de «Halo Wars»?

Llegará en verano y continúa con la guerra entre humanos, Flood y Covenant. Todo a través de un juego de estrategia en tiempo real. Está siendo desarrollado por Bungie y los creadores de «Age of Empires». Calidad y diversión asegurada.

■ ¿Saldrá finalmente «Max Payne 3»?

Los chicos de Remedy Entertainment están tan ocupados con el desarrollo del esperado «Alan Wake» que, según rumores, han dejado el regreso de este mítico juego de acción en nueva generación (PS3 y Xbox 360) a otra compañía desarrolladora. Esperamos que pronto faciliten más información al respecto.

■ ¿Tienes más datos sobre las adaptaciones de «Heroes», «Perdidos» y «Saw» a videojuego?

Ubisfot se está encargando de las dos primeras. Nosotros acabamos de recibir una versión de «Perdidos» (tendréis más información en el próximo número). «Heroes» no llegará hasta finales de año. Ambas cuentan con una colaboración estrecha con los responsables de las series, así que prometen convertirse en un referente para los seguidores de estos dos fenómenos televisivos. «Saw», por su parte, seguirá los acontecimientos de las películas y llegará en octubre de 2009, con un potente motor gráfico y la ambientación gore que derrocha esta franquicia cinematográfica.

■ ¿Qué sabes de «Gears of War 2»? ¿Saldrá o no?

Pues que salir, saldrá. Así lo ha confirmado Cliff Bleszinski, uno de los creadores del juego. Eso sí, de fecha, argumento y todo lo demás no se sabe nada de nada aunque es bastante seguro ▸▸

vuestra OPINIÓN

Problemas de stock

Jorge Giménez (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Envío este e-mail con objeto de formular mi más sentida protesta con Nintendo en lo que entiendo ha sido una evidente falta de previsión respecto a Wii y sus accesorios durante estas Navidades. No entiendo cómo ante lo ocurrido el año anterior en las mismas fechas no se ha puesto remedio a algo que se daba por supuesto que iba a suceder. Creo que la imagen que está dando la compañía está dejando mucho que desear. Además, este hecho ha producido que otras marcas como Sony y Microsoft se beneficien, ya que he sido testigo de cómo ante la falta de existencias de Wii mucha gente optaba por una PS3 o Xbox 360. Sin embargo, de estas dos máquinas no he notado ningún problema de abastecimiento de cara a fechas clave como Navidad o Reyes. En fin. Sirva esta opinión como tirón de orejas para Nintendo. Una compañía que cuenta con una excelente consola pero que en cuestiones de abastecimiento y atención al cliente deja bastante que desear.

Yen: Te puedo asegurar que Nintendo España ha hecho todo lo posible para satisfacer la demanda de miles de personas durante la campaña navideña pero no dan a basto a nivel mundial. Es un problema grave en fechas tan señaladas que debería ponerse remedio.



VUESTRAS CARTAS

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones.



¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **¿ES CIERTO QUE PS4 TENDRÁ CÉLULAS HUMANAS?**
Yen: No solo eso. Será tan inteligente como el director de tu colegio, así que olvídate de jugar con ella si no sacas sobresalientes.

@ **¿POR QUÉ TE PUSIERON DE NOMBRE YEN?**
Yen: Mis respuestas se cotizan caras, jóven Padawan.

✉ **¿PARA CUANDO UN ARTÍCULO SOBRE LA NUEVA DREAMCAST?**
Yen: Estamos esperando a que anuncien oficialmente «Shenmue 3» y un nuevo «Ecco the Dolphin» para la ocasión. Es decir... Probablemente, nunca.

@ **¿VA A SALIR UN JUEGO SOBRE LA SERIE «HOUSE»?**
Yen: Y de "Urgencias", "Anatomía de Grey", por no hablar de las adaptaciones de series españolas. Todos en un mismo pack: «Hospital Central: Trauma Edition». Incluirá un kit de cirugía para andar por casa.

@ **¿SALDRÁ UN «SINGSTAR: REGGEATON»?**
Yen: Se trata de la continuación de «Singstar Latino» y se llamará «Singstar 100% Gasolina». Ya te puedes imaginar cuál será la canción estrella. Nosotros nos morimos por una versión para Wii en la que bailemos "perreando".



@ **¿POR QUÉ NO ENCUENTRO LA CONSOLA REVOLUTION?**
Yen: Será porque la cambiaron el nombre a Nintendo Wii. Un "lapsus lingue", vamos. Aunque si encuentras una, no te olvides de comprar otra para nuestra redacción.

que se destapen los primeros datos en la próxima GDC (del 18 al 22 de febrero).

¿Qué ocurre con «Too Human»? ¿Lo veremos algún día?

Parece que al fin podremos "echarle el guante" en mayo, tras infinidad de retrasos. Silicon Knights (responsables del juego) no lo han confirmado todavía pero es bastante probable que lo veamos antes de verano. Y es que ya va siendo hora... Que lo esperamos desde la época de PS One.

¿Saldrá «Haze» para Xbox 360 o seguirá siendo exclusivo de PS3?

En principio sigue siendo una exclusiva de PS3 pero con el nuevo retraso que ha sufrido (hasta después de primavera como mínimo) quién sabe si este pasará a ser multiplataforma. Lo dudo de todos modos.

Ismael Oizo (Ibiza)



«INFAMOUS» narra la historia de un personaje con súperpoderes en un entorno abierto y muy oscuro, nada que ver con los «Sly Raccoon», de estética "cartoon" y dirigidos a un público infantil. El juego saldrá en exclusiva para PS3.

« MICROSOFT MOSTRARÁ A MEDIADOS DE FEBRERO BOMBAZOS COMO «GEARS OF WAR 2», UN NUEVO «HALO» Y «TOO HUMAN» »

A vueltas con la censura...

@ Hola Yen. Soy seguidor de vuestra revista desde hace años. Tengo unas dudas sobre Wii:

¿Por qué se han censurado partes de «No more Heroes»?

Que quede claro: no estamos ante un caso de censura como ha ocurrido con «Manhunt 2» sino que la versión original es la que llegará a Europa el 29 de febrero. En EE.UU. el juego muestra decapitaciones y borbotones de sangre en las muertes de los enemigos, mientras que en las versiones de Japón y Europa los cuerpos se transforman en ceniza. Pura decisión artística tomada libremente por el creador del juego, "Suda 51". El título está de plena actualidad: primero con la supuesta secuela que podría estar ya desarrollándose para Wii y segundo por el propio lanzamiento del título en nuestras tierras.

¿Cuando llegará «Okami»?

En un principio estaba programado para esta primavera pero al parecer no lo veremos hasta el próximo verano.

He oído de un juego muy prometedor de nombre «King Story». ¿Se sabe algo de él?

La última vez que supimos algo de esta mezcla de rol y estrategia fue durante el pasado Tokyo Game Show. Al frente del proyecto se encuentran desarrolladores de excelentes juegos como «Hotel Dusk», «Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito» o «Harvest Moon». En él, nuestro objetivo es gestionar los recursos de una aldea de una manera compleja pero realmente original. Se espera en Japón para esta primavera, así que de llegar a occidente lo haría a finales de este año aproximadamente.

Antonio Remiro (e-mail)

Personajes carismáticos

@ Hola Yen. Esta es la primera vez que te escribo. Hace poco me he comprado una PS3 y me gustaría que me respondieras a estas dos preguntas:

¿Sabes algo más sobre «Dragon Ball Z: Burst Limit» y «Naruto: PS3 Project»?

Ambos juegos están siendo desarrollados por Namco Bandai y se esperan para este mismo año. El primero tendrá combates on-line y un gran número de personajes. El segundo estará más centrado en la lucha que «Rise of a Ninja», el cual salió para Xbox 360 unos meses atrás.

¿Qué hay de las secuelas de «Sly Raccoon» y «Jack & Daxter»?

Los responsables de «Sly» están preparando el enigmático «Infamous» y es bastante improbable que retomen la saga en PlayStation 3. Naughty Dog, entre tanto, ya está con la continuación de «Uncharted».

Peru Arregi (e-mail)



«DRAGON BALL Z: BURST LIMIT» sigue deleitándonos con nuevas imágenes, en las que podémos apreciar un entorno gráfico muy similar a lo visto en la serie de televisión. Incluirá muchos personajes de la saga y modo on-line.

JUEGOS PARA MÓVILES

Este mes, la agencia de viajes "Kratos Tours" os propone una ruta turística por el Olimpo, donde podréis entrar en contacto con otras culturas y conocer a algunos seres oriundos del lugar, como el famoso Minotauro.

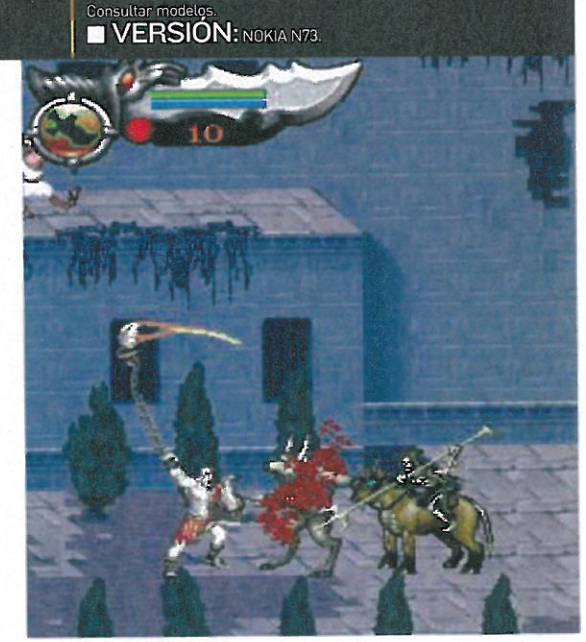
EL JUEGO DEL MES

precio: 3 € ■ compañía: SONY ■ género: ACCIÓN
■ dónde descargarlo: Movistar, Vodafone.
■ MÓVILES COMPATIBLES
Consultar modelos.
■ VERSIÓN: NOKIA N73.



1. EL MINOTAURO es uno de los enemigos más poderosos a los que nos enfrentamos. Y no os perdáis el movimiento final para derrotarlo.
2. LAS HABILIDADES del dios de la guerra parecen no tener fin: saltar, balancearse, trepar, deslizarse por cuerdas, empujar bloques...





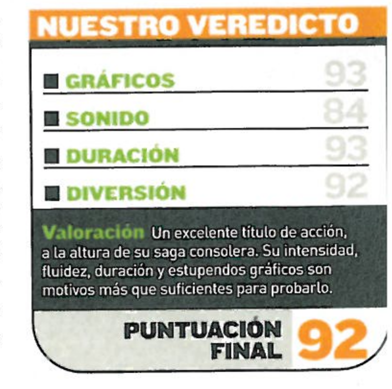
LA CÓLERA DE LOS DIOSES

GOD OF WAR: TRAICIÓN

Parece que los enemigos de Kratos no se han dado cuenta de que ponerlo furioso no es buena idea... ¡y lo han vuelto a hacer!

DESPUÉS DE DERROTAR AL DIOS ARES, Kratos levantó recelos en el Olimpo, y ahora alguien le ha tendido una trampa con el fin de enfrentarle al resto de dioses. El nuevo dios de la guerra deberá usar sus armas y habilidades para desenmascarar al culpable, en una aventura que tiene lugar entre la primera y la segunda entrega de «God of War» para PS2. Así, debemos acompañar a Kratos a lo largo de 10 niveles repletos de acción, localizados en escenarios tan variados como un palacio o unas catacumbas.

CUATRO ARMAS COMPONEN NUESTRO ARSENAL, como la Espada de Atenea o la Mirada de Medusa. Con ellas hacemos picadillo a todo el que se nos ponga por delante, desde los soldados de Hades hasta enemigos del tamaño del Minotauro o Cerbero. Además, podemos ejecutar violentos movimientos finales para rematarlos. Y aunque repartir estopa es una parte fundamental del juego, también nos enfrentamos a zonas de plataformas y puzles, en las que Kratos puede trepar, balancearse o empujar estatuas. Tanta acción es difícil de reflejar en un móvil, pero este título lo consigue con creces gracias a la fluidez con que se mueven los personajes. ¡Kratos no os dará ni un respiro!



NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	93
SONIDO	84
DURACIÓN	93
DIVERSIÓN	92

Valoración Un excelente título de acción, a la altura de su saga consolera. Su intensidad, fluidez, duración y estupendos gráficos son motivos más que suficientes para probarlo.

PUNTUACIÓN FINAL 92

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¡Que viva el deporte!



Estas Navidades me regalaron un Sony Ericsson K610i, y me gustaría saber dónde puedo descargarme juegos, sobre todo deportivos.

Tu móvil es uno de nuestros recomendados, lo cual quiere decir que cuenta con un gran catálogo de juegos. Si nos centramos en el género deportivo, en www.gameloft.com tienes: «Real Football 2008», «Pro Rally Racing» o «ACB 2008». También dispones de buenas opciones en www.glu.com («PES 2008», «Virtua Tennis 3D») y en www.i-play.com («NYC Urban Golf», «World Snooker Championship»). Y a eso hay que añadir los que pueda ofrecer tu operadora, como «FIFA 08» o «Dakar 2008».

Jorge Villar (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Might & Magic
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. God of War: Traición
6. Might & Magic II
7. Asphalt Urban GT 2
8. María Sharapova Tennis
9. XIII: Identidad Secreta
10. Prince of Persia: El Alma del Guerrero



GOD OF WAR: TRAICIÓN
Esta aventura, que transcurre entre las dos primeras entregas de «God of War», nos ha conquistado por su intensa acción, su fluidez y su más que notable duración. Kratos ha entrado también en el Olimpo de los juegos para móvil.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Más Reto Mental
2. Dakar 2008
3. Pasapalabra

VODAFONE
1. Assassin's Creed
2. Crash: Lucha de Titanes
3. Navidad: Misión Regalos

ORANGE
1. Entrena tu Mente
2. Reto Mental
3. Bubble Bash



ENTRENA TU MENTE
Está claro que el éxito de los juegos tipo «Brain Training» no se ha limitado a Nintendo DS, pues entre los títulos más descargados para móvil, tenemos las dos entregas de «Reto Mental» y este «Entrena tu Mente». ¡A pensar tocan!

Los móviles recomendados por HC



1. SONY ERICSSON K800I — 219 € (Libre)



2. NOKIA N73 — 119 € (Orange)



3. MOTOROLA V3 — 139 € (Libre)



4. SONY ERICSSON W300I — 0 € (Orange)

5. MOTOROLA V360 — 0 € (Orange)



6. SONY ERICSSON K610I — 199 € (Libre)



7. NOKIA 6234 — 69 € (Vodafone)

NOTICIAS MÓVILES

GRANDES CLÁSICOS

¿Qué aficionado a las recreativas no ha oído hablar de Taito? Pues resulta que esta mítica compañía ha lanzado varios títulos para móvil. «Rainbow Island» es una divertida aventura que **nos mete en la piel de Bub, un protagonista de «Bubble Bobble»**, mientras que en «The Legend of Kage» encarnamos a un ninja que deberá usar su espada y sus shurikens para rescatar a una princesa.

VUELVE ASTÉRIX

El 8 de febrero llegó a los cines "Astérix en los Juegos Olímpicos", y por si queremos revivir alguno de sus momentos, ya tenemos el juego oficial de la película para móviles. En él, **acompañamos a Astérix y Obélix en su viaje a Atenas, donde competiremos en un buen número de pruebas**, como el lanzamiento de disco, el salto de longitud ¡y hasta las carreras de cuádrigas! Seguro que, con un sorbito de poción mágica, el podio está asegurado.

¡QUÉ CARAMBOLA!

Ya podemos disfrutar del mejor billar en nuestro móvil. Y es que «World Snooker Championship 2008» nos trae toda la ambientación del Campeonato del Mundo de Billar, en un título desarrollado por los mismos creadores de la versión para consola. **32 jugadores a elegir, una física muy realista y un excelente manejo de la fuerza y el efecto de los golpes** son algunas de sus virtudes.

HAZTE MÍSTER

Si no estás contento con tu equipo de fútbol y te gustaría cambiarlo de arriba a abajo, aquí tienes la solución. Sácate el carné de entrenador en «FIFA Manager 08» y **podrás controlar todo lo que ocurre en el club, tanto dentro como fuera del campo**. Alineaciones, tácticas, fichajes... Todo será decisivo para cumplir los objetivos que nos vaya marcando la directiva.

"AMERICAN GANGSTER"

La peli de Denzel Washington y Russell Crowe no se conforma con arrasar en los cines, y ahora invade también nuestros móviles. Contamos con **más de 40 misiones, en las que alternaremos el control entre Frank Lucas (el mafioso) y Richie Roberts (el poli)**, y disfrutaremos, entre otras cosas, de emocionantes persecuciones en coche, mientras recorremos las calles del Harlem de los años 70.



MUCHO MÁS QU

ESTRENOS

DVD



El guía del desfiladero

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Karl Urban, Moon Bloodgood, Russell Means...**
- Director **Marcus Nispel**
- Precio **14,95 €**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★





ARGUMENTO: 500 años antes de que Colón llegue a América, un niño vikingo, único superviviente de un naufragio, es adoptado por los indios Wampanoag. 15 años más tarde los Vikingos atacan a la tribu, y él se convertirá en el salvador de su pueblo.
EXTRAS DVD: Comentarios del director, Escenas eliminadas, 7 documentales...



Bloodrayne

- Género **Acción**
- Protagonistas **Kristanna Loken, Ben Kingsley, Billy Zane...**
- Director **Uwe Boll**
- Precio **14,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Basada en el juego que salió en su día para PS2, Xbox y GameCube, esta cinta está protagonizada por Dhampir, una atractiva y letal asesina que utiliza sus habilidades de combate sobrenaturales. Trabaja como agente para la Sociedad Brimstone, una agencia secreta que se enfrenta a su padre y su armada de vampiros.
EXTRAS DVD: Comentario del director, Cómo se hizo BloodRayne, Documental: cenando con Uwe Boll, storyboards...



Dragon Wars

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Jason Behr, Amanda Brooks...**
- Director **Hyung Rae Shim**
- Precio **14,99 €**
- También en Blu-Ray **29,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: La espectacular "Dragon Wars" nos sumerge en la batalla más grande de la Tierra: un ejército de dragones, lagartos, dinosaurios y soldados entrenados para matar pretende destruir nuestras ciudades. La esperanza de los humanos está depositada en Ethan y Sarah, dos guerreros reencarnados que son los únicos que podrán salvar el planeta.
EXTRAS DVD: Trailers promocionales, Documentales, galería fotográfica...



MÚSICA

Lenny Kravitz

Tres años después de su último trabajo, este polifacético músico publica "It is time for a love revolution", el octavo álbum de su carrera. Incluye 14 nuevas canciones de rock "vintage", que han sido compuestas, producidas, arregladas e interpretadas por el propio Kravitz.

- Compañía **EMI**
- Precio **20,25 €**



LIBROS

El lagarto hipotético

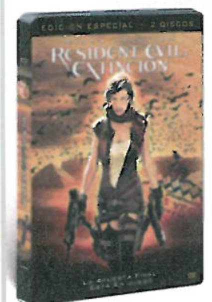
Esta novela del guionista de cómics como "V Vendetta" narra la historia de una joven pro tuta que ha cometido un terrible sacrificio, y capaz de ver y oír, pero no de hablar o move para conseguir un poder sin parangón.

- Editorial **Planeta**
- Precio **8,95 €**

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS





Resident Evil: Extinción

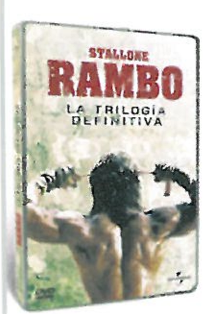
- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Mila Jovovich, Oded Fehr, Mike Epps...**
- Director **Russel Mulcahy**
- Precio **24,99 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray y UMD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: El virus T ha transformado a la población en zombis, y un grupo de supervivientes liderado por Alice trata de cruzar el desierto en busca de un lugar seguro.
EXTRAS DVD: Escenas nunca vistas, Documentales, Reflexiones sobre el futuro de la serie, Comentarios del director, el escritor y el productor, trailers...





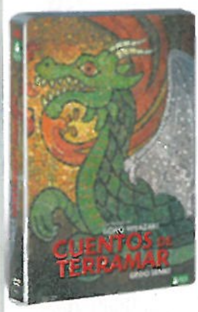
Trilogía Rambo

- Género **Acción**
- Protagonistas **Sylvester Stallone, B. Dennehy, Richard Crenna...**
- Director **Ted Kotcheff, George P. Cosmatos y P. McDonald**
- Precio **19,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Coincidiendo con el estreno de la cuarta parte de la saga se han reunido las tres primeras películas en una edición que se presenta en estuche metálico. En ellas podemos seguir la intensa trayectoria de John Rambo, uno de los más famosos personajes de acción, mientras lucha en Estados Unidos, Vietnam y Afganistán.
EXTRAS DVD: Making Off, Entrevistas, Detrás de las cámaras, Personalidad y perfil de Sylvester Stallone...



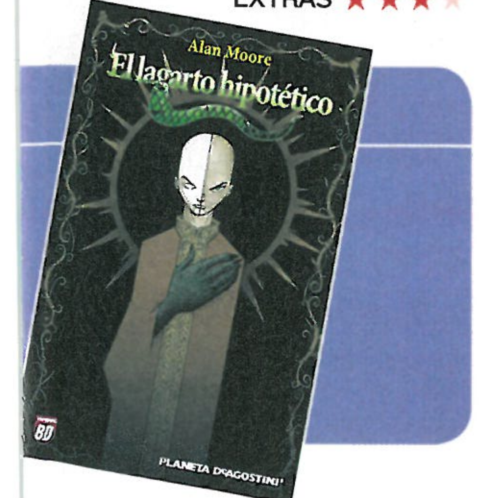
Cuentos de Terramar

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Gavilán, el príncipe Arren, Therru, la bruja Cob...**
- Director **Goro Miyazaki**
- Precio **23,95 € (Ed. Especial)**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Unos fenómenos extraños comienzan a ocurrir en el reino de Terramar, entre ellos la visita de dragones provenientes de tierras lejanas. El mago Gavilán decide investigar su causa, y durante su viaje conoce al impetuoso príncipe Arren.
EXTRAS DVD: Storyboard, Cómo se creó la canción de Therru, Detrás de los micrófonos, Cómo se compuso la banda sonora, Especial NTV con el actor Junichi Okada, Trailers y spots japoneses...



CINE

10.000

Roland Emmerich, el director de "Independence Day" y "El día de mañana", nos traslada a la prehistoria para narrar la aventura de D´Leh, un joven cazador que guía a su tribu a los confines de la tierra sorteando los peligros que representaban todos los depredadores de la época.

- Productora **Warner**
- Estreno **7 de marzo**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



MARIO SÍ QUE MARCA ESTILO ▶

Y no sólo en los videojuegos, porque también es el protagonista de unas camisetas en las que aparece montado sobre Yoshi con el famoso mensaje "Try again?". Son de algodón, y hay dos modelos disponibles, de manga corta (en la imagen) o sin mangas.
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 19,95 €

▲ ¡LOS COMBATES DE «HALO» NUNCA PARECIERON TAN REALES!

La batalla del Jefe Maestro contra los Covenant se cuela en nuestras casas con esta réplica del rifle de plasma Covenant, que vibra con cada disparo y también cuando el arma se recalienta. Incluye una diana que se puede ajustar a un oponente y viene con un contador LCD que registra nuestros aciertos.
Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 119,95 €



◀ MINIFIGURAS PARA EL ANIVERSARIO DE SOLID

La marca Kubrick ha lanzado una serie de cinco figuras de pequeño tamaño (7,6 cm.) para celebrar el 20 aniversario de la saga «Metal Gear Solid». Ojo, no se puede elegir modelo, sino que os toca uno u otro de forma aleatoria.
Más información en:
www.planetacomic.net
Precio: 8 €



◀ CAFÉ CON SABOR A «PRO EVOLUTION»

¿Estáis enganchados a los partidos de la saga «Pro Evolution Soccer»? Pues aquí os presentamos una taza de desayuno decorada con el logo del juego, con la que empezaréis cada día en compañía de vuestro título favorito. ¡Que os aproveche!
Más información en:
www.konamistyle-europe.com
Precio: 9,99 €



UN ADELANTO DE «STREET FIGHTER IV» ▶

Si estáis impacientes por que llegue cuanto antes el nuevo «Street Fighter IV» para PS3 y Xbox 360, quizá estas figuras de Ken y Ryu ayuden a que la espera se os haga más corta. Miden 18 cms, son de pvc y están totalmente articuladas.
Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 24,95 €



MANGA Y CÓMIC

Banya

Un manwha (manga de origen coreano) de aventuras, protagonizado por un mensajero que se juega la vida en cada envío. Las interminables secuencias de acción y su intrépido estilo visual ya le han granjeado un gran éxito en todo el mundo.

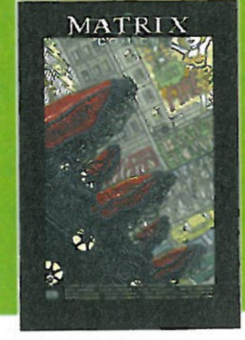
Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 6,95 €



100% The Matrix

Los principales autores del cómic internacional colaboran con los hermanos Wachowski para convertir esta saga cinematográfica en viñetas. "100% The Matrix" es el mejor modo de conocer el universo expandido de esta gran obra.

Publicado por: Panini
Precio: 13 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Vía San Fernando 33
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.



videojuegos : videoconsolas : servicio tecnico
warhammer : cartas magic : figuras

TIENDA FISICA
C/GUTIERRE DE CETINA NUMERO 12
28017 MADRID
TLF 914076305 - 915228240

VENTA A PARTICULARES Y TIENDAS





Envios en 24 Horas a toda la Península

Emuladores - MP3 - VIDEO - ETC.



PACK EZ-FLASH V + microSD 2GB KINGSTON JAP
desde ... 39,95€ Iva Incluido.
www.ezflash3.com
TELEFONO: 622 222 902 SOLO MAÑANAS

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información en el teléfono:

902 11 13 15



www.multi-games.com

VENTA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

NUESTRA EXPERIENCIA ES NUESTRA MEJOR GARANTIA

Haz tu reserva y accede a nuestro catálogo a través de nuestra Página Web.

- Catálogo Online
- Novedades
- Ofertas
- Próximos Lanzamientos

¡Regístrate y accede a todos nuestros productos!

PlayStation 2






GAME BOY ADVANCE — NINTENDO DS — NINTENDO GAMECUBE — PC CD-ROM

PINTOR MAELLA, 15- 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
www.multi-games.com - E-MAIL: info@multi-games.com



EL ÚNICO MAYORISTA DE
VIDEOJUEGOS QUE NECESITAS

- **POR PRODUCTO:** MÁS DE 3000 REFERENCIAS EN STOCK, CON ACTUALIZACIONES CONSTANTES EN NOVEDADES.
- **POR SERVICIO:** ENTREGA DE PEDIDOS EN 24 HORAS.
- **POR PRECIO:** EL MÁS COMPETITIVO DEL MERCADO Y, ADEMÁS, CON CONDICIONES DE PAGO APLAZADO.

TLF.: **902 364 463** FAX.: **913 801 912**



PlayStation 2


XBOX 360 — NINTENDO DS — PSP — Wii — PLAYSTATION 3

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





especialistas en video juegos
W W W . G A M E S H O P . E

XBOX360 ARCADE

279.95€

XBOX360 PRO SYSTEM

349.95€

XBOX360 ELITE SYSTEM

449.95€

RACING WHEEL INALÁMBRICO + JUEGO FORZA 2
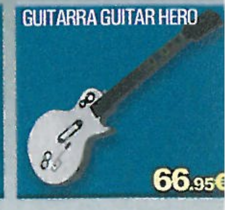
96.95€

HD-DVD PLAYER

179.95€

DISCO DURO 120 Gb

179.95€

GUITARRA GUITAR HERO

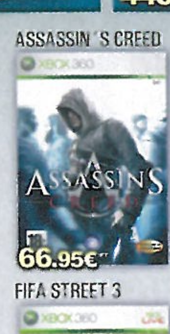
66.95€

ALONE IN THE DARK
ED.ESPECIAL 76.95€

66.95€

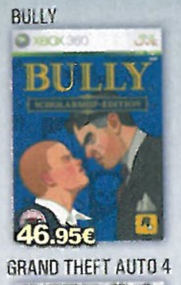
ARMY OF TWO

66.95€

ASSASSIN´S CREED

66.95€

BURNOUT PARADISE

66.95€

BULLY

46.95€

BIG GAME HUNTER

37.95€

CONDEMNED 2

66.95€

DARK MESSIAH M&M

66.95€

DARK SECTOR

56.95€

DYNASTY WARRIORS 6

66.95€

UNIVERSO EN GUERRA

66.95€

FIFA STREET 3

66.95€

FRONTLINES FUEL WAR

61.95€

GRAND THEFT AUTO 4
ED.ESPECIAL 96.95€

66.95€

GUITAR HERO 3
+GUITARRA

96.95€

KUF CIRCLE OF DOOM

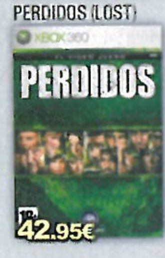
61.95€

LOST ODYSSEY

61.95€

MX VS ATV UNTAM

61.95€

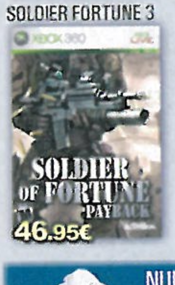
PERDIDOS (LOST)

42.95€

RAINBOW SIX VEGAS 2

66.95€

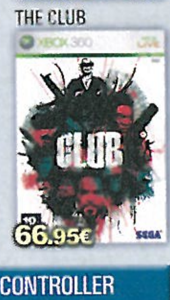
SEGA SSTAR TENNIS

66.95€

SOLDIER FORTUNE 3

46.95€

SPIDERWICK CHRONIC.

46.95€

THE CLUB

66.95€

TURNING POINT
66.95€

TUROK

56.95€

VIKING
66.95€

Wii + Wii SPORTS

249.95€

REMOTE CONTROL

42.95€

NUNCHAKU

19.95€

CLASSIC CONTROLLER

19.95€

ADAPTADOR LAN

29.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW

29.95€

AJEDREZ WII

29.95€

ALONE IN THE DARK

56.95€

ASTERIX OLIMPIC

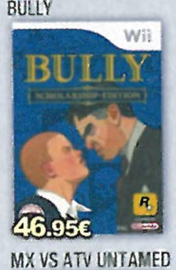
56.95€

BATTALION WARS 2

46.95€

BLEACH

56.95€

BULLY

46.95€

DBZ TENKAICHI 3

56.95€

DESTROY ALL HUMANS 3

56.95€

DONKEY KONG JET

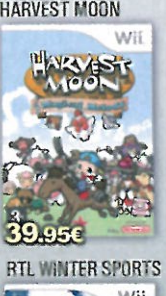
46.95€

FIRE EMBLEM

46.95€

GHOST SQUAD
+ZAPPER 51.95€

42.95€

HARVEST MOON

39.95€

HOUSE OF DEAD 2 & 3

37.95€

MoH HEROES 2

56.95€

MX VS ATV UNTAMED

56.95€

NARUTO CLASH NINJA

46.95€

NIGHTS

56.95€

NITROBIKE

56.95€

NO MORE HEROES

56.95€

PES 2008

CONS.

RTL WINTER SPORTS

37.95€

SAMURAI W. KATANA

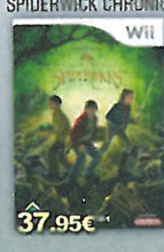
56.95€

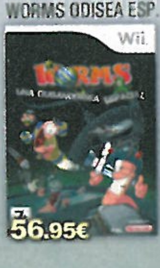
SEGA SSTAR TENNIS

56.95€

SONIC RIDERS ZERO

56.95€

SPIDERWICK CHRONIC.

37.95€

WORMS ODISEA ESP.

56.95€

ZACK & WIKI
46.95€

GRAN TURISMO 5 PROLOGO, LISTO PARA ARRANCAR

Analizamos a fondo «Gran Turismo 5 Prólogo», la primera entrega de esta saga para PS3. Si queréis saber cómo es el simulador de velocidad más exigente de la nueva generación, no os perdáis el próximo número de Hobby Consolas.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Gabriel Pichot, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2008

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



